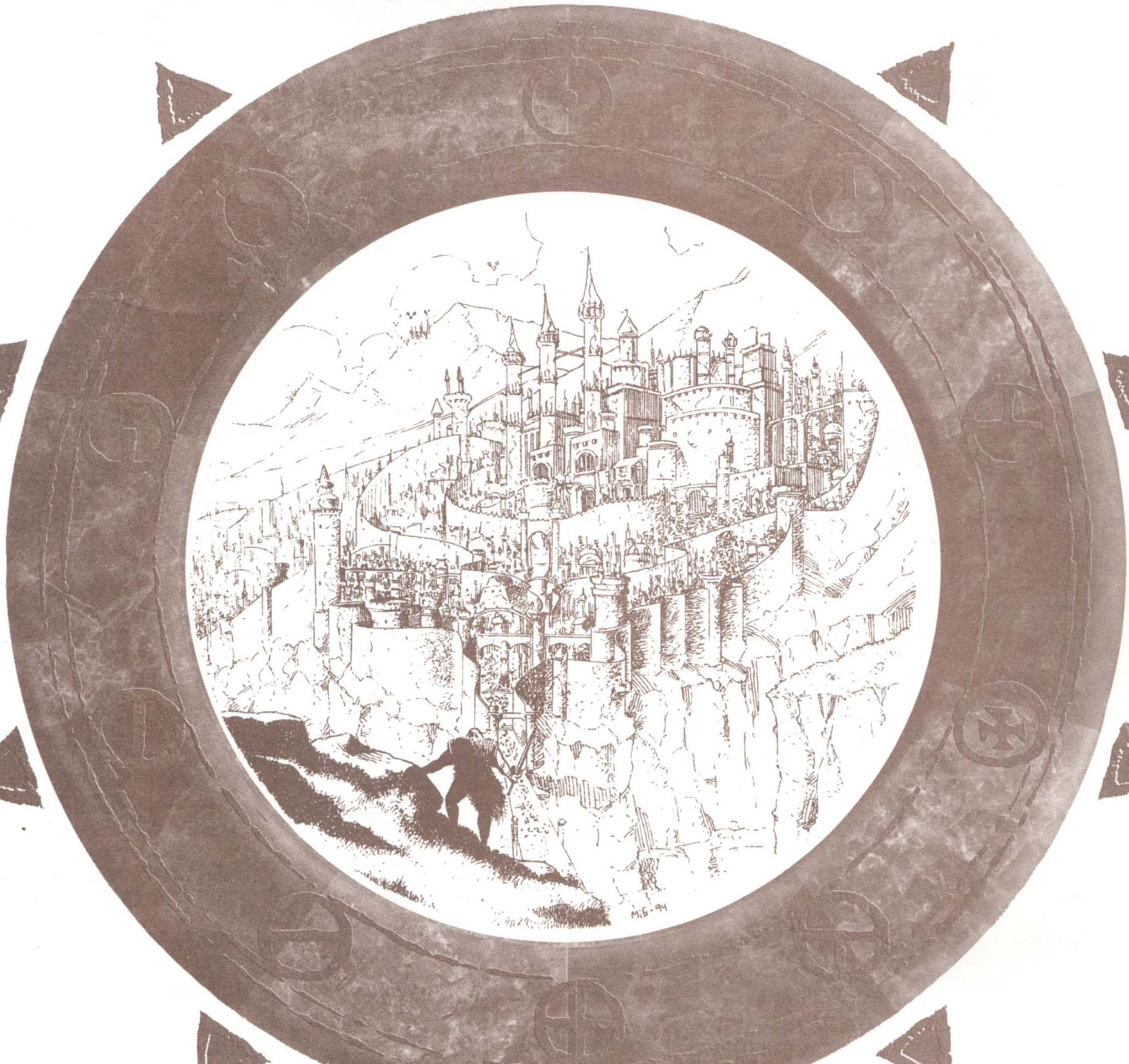
Drakar & Demoner™

Innehåller nya kampanjvärlden Chronopia™



DRAKAR & DEMONER



ÄVENTYRSSPEL

REGLER: Henrik Strandberg
KAMPANJVÄRLD: Bill King
ÄVENTYR: Johan Sjöberg

ÖVERSÄTTNING: Åke Eldberg
REDIGERING: Henrik Strandberg

GRAFISK FORM & ORIGINAL:
Jerker Sojdelius
OMSLAG: Stefan Thunberg (tusch), Patrik Magnerius (färgläggning).
ILLUSTRATIONER: Michael Gullbrandsson, Patrik Magnerius, Jens Jonsson, Stefan Thunberg, Giuseppe Christiano, Michael Stenmark

KONCEPT: Nils Gulliksson, Michael Stenmark, Henrik Strandberg, Bill King
BIDRAG: Johan Sjöberg, Michael Stenmark, Marcus Thorell, Gunilla Jonsson, Michael Petersén, Ola Nilsson, Jerker Sojdelius, Nils Gulliksson, Stefan Thulin, Lars-Åke Thor

Förord

Du håller just nu i den femte eller sjätte upplagan av Drakar och Demoner, beroende på hur kinkig man är. 1982 gavs den allra första upplagan av DoD ut; det var ett 48-sidigt regelhäfte i en blå box, packat tillsammans med tärningar och rollformulär. Det tog bara två år innan denna var slutsåld och "version 2.0" kom; den första svarta lådan med det numera välkända omslaget "Stormbringer" av Michael Whelan. Reglerna hade omarbetats och utökats till 64 sidor, och med i boxen låg nu även golvplaner och silhuettfigurer. 1985 började Anders Blixt på Äventyrsspel, och ett av hans allra första projekt blev att göra DoD Expert. I samband med detta redigerades Grundreglerna än en gång om och fräschades upp. Utseendet var snarlikt, så denna version skulle snarast kunna kallas "2.1".

1987, då rollspel upplevde en guldålder i Sverige, var det dags för ytterligare en ansiktslyftning av DoD. Reglerna utökades till 80 sidor, boxen blev svartgrön, och två introduktionsäventyr (Spindelkonungens pyramid & Skelettbyns hemlighet) följde med.

1991 var det dags för en drastisk revidering av hela DoD-konceptet. Grundreglerna från 1987 och Expertreglerna från 1985 bakades ihop och moderniserades; totalt blev det 176 sidor fördelat på tre böcker, samt ett 24-sidigt introäventyr. Boxen blev tjockare än normalt, och i den första tryckningen ingick även tennfigurer.

Vi skriver nu hösten 1994 och sammanlagt har DoD olika regelversioner sålt i omkring 100.000 exemplar — en smått fantastisk siffra i internationella sammanhang. Endast en handfull amerikanska rollspel har en högre siffra, men så säljs de också i hela världen!

Mycket har hänt på tolv år vad gäller rollspelsmarknaden, både i Sverige och utomlands. Liksom bilföretag gör nya versioner av samma bil varje år, kräver även rollspelsmarknaden att spelen förnyas. De idéer som kändes nya och fräscha för fem år sedan kittlar inte lika mycket längre. Vi lär oss av våra misstag vad gäller regelskrivande. Vi kommer i kontakt med nya medarbetare och ser vad som händer hos våra kollegor i utlandet. Nya möjligheter öppnar sig för vidareutveckling av rollspelskoncept. Teknikens utveckling gör att produkterna kan göras grafiskt mer avancerade. Men framför allt tycker vi fortfarande att det är otroligt kul att göra rollspel, och bland det allra roligaste är att göra nya.

Resultatet av allt detta håller du just nu i din hand — Drakar och Demoner Chronopia. Mycket nöje!

— Henrik Strandberg, Stockholm, november 1994

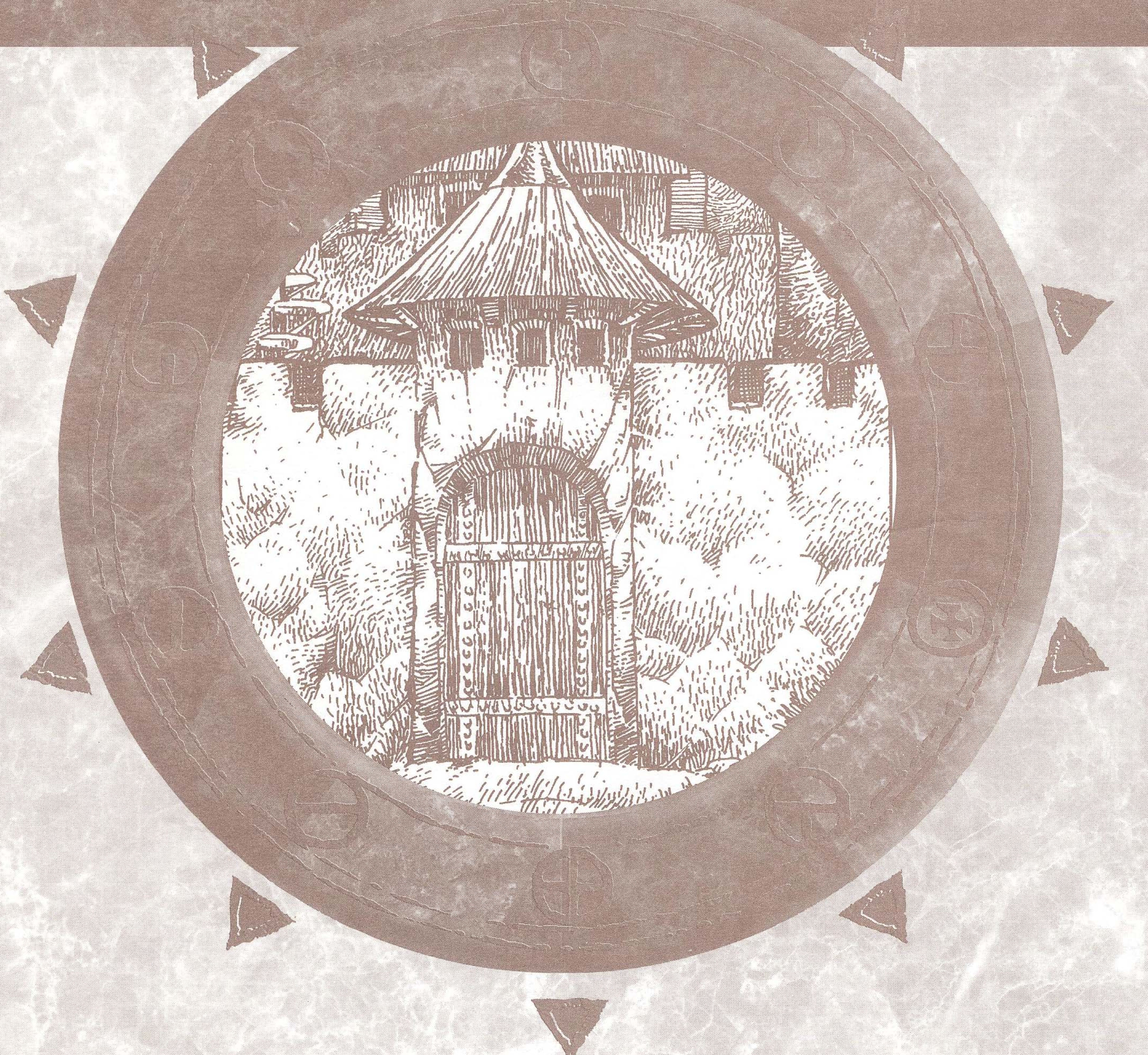
Övrigt

På flera ställen i reglerna har vi enbart skrivit "han", där det egentligen skulle stått "han eller hon". Detta beror inte på våra eventuella sexistiska fördomar, utan detta är av utrymmesskäl och för att göra texten mer lättläst.

Har du frågor eller problem är du välkommen att skriva hit. Skicka en lapp med dina frågor på, tillsammans med ett frankerat svarskuvert (med frimärke och ditt eget namn och adress på). Märk kuvertet "REGELFRÅGA". OBS! Vi har tyvärr inte möjlighet att besvara frågor per telefon eller fax. Vår adress är:

Target Games AB
Box 4628
116 91 STOCKHOLM

INNEHÅLLSFÖRTECKNING



KAPITEL ETT: INTRO-DUKTION

Glöm allt du har lärt dig om spel. Ett rollspel är inte ett spel i vanlig mening, utan här handlar det om att tillsammans med dina vänner uppleva en serie äventyr som utspelar sig i en påhittad sagovärld — en fantastisk värld bebodd av drakar, magiker och riddare, där allt är möjligt och där de Goda kämpar mot de Onda.

Vad är ett rollspel?

Spelledaren

Ett rollspel kan jämföras med en film eller en gammal saga, men med skillnaden att spelarna själva bestämmer vad hjältarna gör. En spelare är Spelledare (förkortas hädanefter SL) och deltar egentligen inte i spelet, men det är SL som hittar på vad de övriga spelarna råkar ut för. Spelledaren hittar på intrigen i äventyret, bestämmer vad som händer, hur spelarnas fiender agerar, och beskriver hur det ser ut dit spelarna kommer. Spelets mål är inte att vinna eller förlora, utan att uppleva spännande äventyr och utföra stordåd, precis som sagornas/filmernas hjältar.

Rollpersonerna

Grunden i rollspelet är rollpersonen. Varje spelare skall ha sin egen — påhittade — rollperson, och i dessa böcker finns tydliga instruktioner för hur du gör för att skapa din rollperson. Din rollperson finns naturligtvis bara i den påhittade fantasivärlden, men det är du som spelare som bestämmer vad han skall göra. Spelledaren bestämmer vad han råkar ut för och vilka följder rollpersonernas handlingar får.

Grundegenskaper och färdigheter

Din rollperson har vissa egenskaper som skrivs med siffror och talar om hur stark, intelligent, smidig, osv. han är. Dessa egenskaper kallar vi *grundegenskaper,* och siffrorna *grundegenskapsvärden.* Din rollperson är dock inte oföränderlig; med tiden skaffar han sig erfarenhet och kunskaper på många områden, vilket anges med *färdigheter.* Hur duktig man är på att använda en färdighet anges också med en siffra som kallas färdighetsvärde.

Att rollspela

Hur din rollperson är till sinnelaget bestämmer du helt själv innan du börjar spela. Vill du ha en blyg och fredlig rollperson skall du naturligtvis agera blygt och fredligt i de situationer han ställs inför när du spelar. Har du bestämt att



din rollperson skall vara elak och våldsam blir det roligare om du verkligen låter honom vara sådan i äventyren.

Det är att på detta sätt leva sig in i och agera som sin rollperson som kallas att ROLLSPELA

Vad gör spelledaren?

Spelledaren är spelets viktigaste person. Det är han som skapar världen där spelarnas rollpersoner lever—han bestämmer hur världen skall ska se ut, vilka som bor där, vad de gör och vad de tycker om rollpersonerna. Han hittar också på de situationer du ställs inför. Det är egentligen bara SL som behöver kunna reglerna.

Vi de tillfällen era rollspelsäventyr utspelar sig i staden Chronopia (beskrivs i denna bok) slipper SL en hel del av detta arbete, eftersom en hel del fakta ges där. SL kan då koncentrera sig på själva äventyrets handling.

Spelledaren utformar alltså världen, och reglerna ger riktlinjer för hur allt som sker i den händer. Så snart din rollperson försöker göra någonting, finns det regler som visar hur stor chans han har att lyckas. Tänk dig att din rollperson försöker dyrka upp en låst dörr. Klarar han av det? Tja, det beror på en av hans färdigheter, *Låsdyrkning*, samt hur invecklat låset är. Med hjälp av tabeller och tärningsslag kan man sedan avgöra om han lyckas eller inte.

Samarbete eller tävlan?

När ni spelar rollspel gör ni det tillsammans och hjälps åt för att nå ert mål. När ni tillsammans låter er fantasi flöda kan ni skapa en berättelse som blir mycket spännande därför att ingen vet i förväg vad som kommer att hända.

I de flesta spel handlar det om att någon eller några ska vinna. I ett rollspel kämpar ni dock inte mot varandra, utan mot de faror som era rollpersoner möter i spelvärlden. Ni måste samarbeta om ni ska kunna klara er i ett slagsmål mot en grupp stråtrövare eller blodtörstiga gobliner. Att förlora betyder i det här sammanhanget att man t. ex. blir av med sitt liv eller sina surt förvärvade pengar. Att vinna kan vara att klara sig levande genom svartfolkens grottor eller att rädda en prinsessa ur tidsmagikernas klor.

En viktig del av framgången är också att din rollperson samlar erfarenhet och blir skickligare. Hur du bär dig åt för att lyckas väljer du själv; vill du gå den hårda

vägen är riskerna och spänningen större; går du lugnare fram får du tänka mer för att hitta elegantare lösningar.

Faran är en väsentlig del av rollspelet. Mest spännande är det när man agerar i "liv-och-död-situationer". Du kan som spelare ge dig in i livsfarliga äventyr utan att löpa någon personlig risk. Det är din rollperson som utsätts för alla faror och drabbas av alla skador. Om din rollperson stryker med på kuppen är det bara att skapa en ny och med friska krafter sticka ut och äventyra igen.

Utrustning

FÖR ATT SPELA *Drakar och Demoner* behöver du — förutom den här boken — ytterligare några hjälpmedel.

ROLLFORMULÄR

Rollformuläret är en blankett för rollpersoner. Där kan du fylla i dess grundegenskaper, färdigheter och andra data och ha dem lätt tillgängliga under spelets gång. Även SL behöver hålla reda på sina rollpersoner (spelledarpersoner — SLP) och kan antingen fylla i rollformulär för dem eller föra anteckningar på vanliga papper.

Ett tips — skriv med blyerts på rollformuläret. Vad som helst kan hända, och många speldata kommer att förändras under spelets gång.

I slutet av den här boken finns ett rollformulär som du får kopiera för eget bruk.

TÄRNINGAR

Du behöver också ett antal specialtärningar, som finns att köpa i samma butik som du köpte det här spelet i. Den sexsidiga tärningen känner du igen från vanliga spel men de andra ser lite ovanliga ut. De åtta–, tio–, tolv– och tjugosidiga tärningarna slås på vanligt sätt.

Den pyramidformiga fyrsidiga tärningen är däremot lite speciell. Du kan ju inte avläsa resultatet från ovansidan. I stället ser du på siffrorna som står på tärningens sidor. Den siffra som står rättvänd är tärningens utfall.

På den tiosidiga tärningen betyder resultatet "0" oftast "10".

Tärning förkortas med bokstaven T. Efter T:et anges vilken slags tärning du ska använda och siffran före T:et visar hur många gånger du ska slå. 2T6 betyder alltså att du ska slå en sexsidig tärning två gånger och lägga samman resultatet. Om du slår 2T6 och får 3 och 5 blir resultatet av tärningskastet 8.

Specialfall

I bland nämns T3, en tresidig tärning. Någon sådan existerar inte, utan du ska slå en sexsidig och avläsa 1 och 2 som "1", 3 och 4 som "2" och 5 och 6 som "3".

En tvåsidig tärning, T2, slås också med en sexsidig, men 1, 2 och 3 är "1" och 4, 5 och 6 är "2".

Procenttärning (T100)

Ibland frågas efter T100. Den kombination kallas procenttärning och slås med två tiosidiga tärningar. Först slår du en tärning för att fastställa entalssiffran och sedan slår du en tärning för tiotalssiffran. På detta sätt får du ett värde mellan 1 och 100. Resultatet "00" betyder 100.

EXEMPEL:
Om entalstärningen visar 5 och tiotalstärningen visar 6 så är resultatet 65.

Modifierade tärningsslag

Ibland står det t. ex. att du ska slå 2T6+2. Detta innebär att du ska slå två sexsidiga tärningar, summera resultaten och sedan lägga 2 till summan.

EXEMPEL:
Du slår 2T6+2 och får 3 och 2. Resultatet blir då 3+2+2=7.

TENNFIGURER

Rollspel kan spelas i fantasin med papper och penna som enda hjälpmedel, men roligast blir det om man kan ordna en "spelplan" där man kan flytta figurer som föreställer spelarnas egna rollfigurer (SL flyttar rollpersonernas motståndare). Sådana tennfigurer finns att köpa i samma butik där du köpte den här boken.

Förberedelser

DET ABSOLUT FÖRSTA ni måste göra innan ni börjar spela är att alla spelare skall skapa varsin rollperson med hjälp av de regler som finns i kapitlet "Hur man skapar en rollperson". (Om en spelare har en rollperson som skapats med äldre versioner av *DoD* kan denna behöva modifieras en smula.) Den som skall vara SL måste läsa igenom kapitlet "Spelledarens uppgift", om han aldrig varit spelledare förut.

Alla spelare bör bläddra igenom hela



kapitlet som beskriver staden ”Chronopia” för att få en idé om hur spelvärlden ser ut.

Därefter bör spelledaren noggrant läsa igenom introduktionsäventyret ”Blodshämnd” minst två gånger. Det är ett mycket kort äventyr som utspelar sig i staden Chronopia, och ger en hel del tips om hur ett äventyr kan vara upplagt.

Därefter har spelledaren förhoppningsvis tillräckligt med ”kött på benen” för att kunna börja fundera på att skriva sitt eget äventyr. I kapitlet ”Spelledarens uppgift” finns en hel del råd och tips om vad man bör tänka på i så fall, och i kapitlet ”Chronopia” finns det ju mängder av lösa trådar som han kan spinna vidare på för att få ihop en spännande intrig.



KAPITEL TVÅ: ROLLPERSONEN

Innan vi börjar skapa din rollperson är det några termer du bör känna till — *raser, grundegenskaper, yrken, färdigheter* och *magi*.

RASER

I *Chronopia*, som både är namnet på den värld där *DoD* utspelar sig och namnet på dess "huvudstad", finns en stor mängd olika raser som din rollperson kan tillhöra. Dessa är:

- Dimalv
- Drakonit
- Dvärg
- Goblin
- Halvalv
- Högländare
- Ljusalv
- Människa
- Orch
- Stadsalv
- Troll
- Wongos

Vilken ras du väljer bestämmer förutom utseendet en del om hur stark, listig och häftig du är. Mer om raserna finns att läsa i kapitlet "Chronopia".

YRKEN

Det yrke du väljer för din RP bestämmer främst vilka färdigheter han har lätt för att lära sig. Varje yrke har dessutom en egen, unik yrkesförmåga. I kapitlet "Hur du skapar en rollperson" finns beskrivningar av yrkena.

GRUNDEGENSKAPERNA

Din rollperson består i grunden av sju stycken *grundegenskapsvärden*, värden som oftast ligger någonstans mellan 1 och 20, som visar hur rollpersonen är. Ju högre värde, desto bättre. De sju grundegenskaperna är:

- Styrka (förkortas STY)
- Fysik (FYS)
- Smidighet (SMI)
- Intelligens (INT)
- Psyke (PSY)
- Karisma (KAR)
- Storlek (STO)

STY

STY är dels ett mått på din rena muskelstyrka, dels ett mått på hur väl du kan utnyttja den på bästa möjliga sätt. STY är en viktig grundegenskap i närstrid, eftersom den avgör hur mycket skada du åstadkommer. STY avgör också hur mycket utrustning du orkar bära och hur tung rustning du orkar med.

FYS

FYS är ett mått på din hälsa, uthållighet, motståndskraft mot gifter och sjukdomar, härdighet mot väder och vind, samt förmåga att tåla skador. Ju högre FYS du har, desto bättre kondition har du, och desto mera skada tål du.

SMI

SMI är en viktig grundegenskap för alla yrken. SMI avgör en mängd saker, bl. a. snabbhet, träffsäkerhet, rörlighet, uppfattningsförmåga, kroppskontroll, vighet och förmåga till precisionsarbete. Ditt värde i SMI används ofta då du t. ex. skall kasta dig undan ett fallande klippblock eller en anfallande varg, samt då man skall avgöra vem som anfaller först i en strid. Kort sagt kan sägas att en person med låg SMI är ganska klumpig, orörlig och okoordinerad, medan en person med hög SMI är snabb, smidig, lättfotad och fingerfärdig.

INT

INT är ett mått på hur lätt eller svårt du har att förstå och lära dig saker. En intelligent person har också lättare att lära sig nya färdigheter. INT kan också användas för att se om din rollperson kommer på någonting som du själv inte kommer på, och tvärtom. INT är extra viktigt för Magiker, eftersom den begränsar hur många besvärjelser de kan lära sig.

PSY

PSY omfattar ganska mycket; magisk kraft, självdisciplin, tur, envishet, intuition, iakttagelseförmåga, och motståndskraft mot magi. PSY är extra viktigt för Magiker, eftersom man använder sina PSY-poäng för att använda besvärjelser.

KAR

KAR innefattar sådant som din personliga charm, utstrålning, ledaregenskaper och i viss mån utseende. Om du har hög KAR är det större chans att du kan övertala människor att göra som du vill och det är större chans att du blir vänligt bemött av främlingar. En person med låg KAR verkar däremot rätt trist i andras ögon och kan ha svårt att förhandla eller övertala folk.

STO

STO används främst för att beräkna hur mycket skada du tål (tillsammans med FYS), samt hur mycket skada du kan utdela, tillsammans med din STY. STO kan också användas då du försöker smyga eller gömma dig, då någon försöker knuffa omkull dig, eller då man slumpmässigt skall avgöra om du träffas av kringflygande föremål. STO är en kombination av längd och vikt, enligt tabellen på nästa sida:

Värdena är mycket ungefärliga och varierar främst beroende på ras och STY. Hög STY = välj en längd närmare det mindre värdet; låg STY = välj en längd närmare det större värdet. Dvärgar väger STY kg mer än tabellen visar. Alver väger (20–STY) kg mindre än vad tabellen visar.

FÄRDIGHETER

Grundegenskaperna är alltså ett mått på din rollpersons *medfödda egenskaper*. Dessa är ganska oföränderliga och fungerar mest som grund för allt som du sedan skall lära dig. Det som du sedan *lär dig* kallas *färdigheter*, och täcker upp sådant som erfarenheter och kunskaper.

Färdighetsvärden (FV)

Hur duktig du är i en färdighet uttrycks i ett *färdighetsvärde* (förkortas FV) som oftast ligger mellan 1 och 20. Har man FV 1 i en färdighet innebär detta att du är en fullständig nybörjare, medan ett högt FV, uppemot 15–20, innebär att du är i det närmaste fullärd.

Färdigheter och grundegenskaper

Alla färdigheter är baserade på en grundegenskap, t. ex. INT för Örtkun-



STO	Vikt i kg	Längd i cm
1	1–9	10–60
2	10–18	40–110
3	19–27	60–120
4	28–36	75–130
5	37–45	90–140
6	46–50	110–150
7	51–55	130–160
8	56–60	140–170
9	61–65	150–175
10	66–70	155–180
11	71–75	160–180
12	76–80	160–180
13	81–85	165–185
14	86–90	170–185
15	91–95	175–190
16	96–100	180–195
17	101–110	185–200
18	111–120	190–205
19	121–130	200–210
20	131–140	205–220
21	141–150	210–230

skap, SMI för Simma eller KAR för Skådespeleri. Grundegenskapen ger dig gratis FV i vissa färdigheter när du skapar din rollperson, och den kan också vara begränsande för hur bra du kan bli i färdigheten.

Primära färdigheter

Det finns två olika slags färdigheter. Den första typen kallas för *primära färdigheter* och omfattar sådant som ALLA kan, t. ex. att gömma sig, hoppa, smyga, upptäcka fara och att finna dolda ting. Du har automatiskt ett FV i alla de primära färdigheterna från början och du kan få hur högt FV som helst i dem. (Dock kan du inte köpa högre FV i dem från början än det grundegenskapsvärde de är baserade på.)

Sekundära färdigheter

Den andra kategorin kallas *sekundära färdigheter* och omfattar sådant som man måste lära sig för att kunna göra. Exempel på sekundära färdigheter är Stridskonster, Tala främmande språk, Förfalskning och Simma. De sekundära färdigheterna är begränsade och du kan aldrig ha högre FV i en sekundär färdighet än värdet i den grundegenskap som den är baserad på. Du får inget FV i dem från början.

Yrkesfärdigheter

Några av de sekundära färdigheterna blir dock dina *yrkesfärdigheter*, och därmed mycket enklare att lära sig. Vilka sekundära färdigheter som blir dina yrkesfärdigheter beror på vilket yrke du väljer. Du kan också välja att skaffa dig extra yrkesfärdigheter.

Du har automatiskt ett FV i alla yrkesfärdigheter från början och du kan få hur högt FV som helst i dem. (Dock kan du inte köpa högre FV i dem från början än det grundegenskapsvärde de är baserade på.)

Att använda färdigheter

Det vanligaste sättet att se i fall du lyckas använda en färdighet framgångsrikt är att du slår 1T20. Är resultatet *mindre än eller lika med* FV i den färdighet du använder har du i regel lyckats. Är resultatet högre har du misslyckats.

MAGI

En viktig del av *Drakar och Demoner* och Chronopia är magin. Magi delas i dessa grundregler in i tre olika *magiskolor:*

- ANIMISM (som manipulerar allt som lever, dvs. växter och djur)
- ELEMENTARMAGI (som manipulerar de fyra elementen: jord, vatten, luft och eld)
- MENTALISM (som manipulerar intelligenta varelsers kroppar och sinnen)

Dessutom finns det några *allmänna besvärjelser* som alla magikunniga kan lära sig. Om du inte väljer ett yrke som är specialinriktat på magi (dessa är animist, elementarmagiker, mentalist och ärkemagiker) är det ganska svårt att lära sig magiska besvärjelser.

Att använda besvärjelser

För att kunna använda magi måste du lära dig besvärjelser. Varje besvärjelse (trollformel) ger en specifik effekt, t. ex. krävs besvärjelsen FLYGA för att kunna flyga, besvärjelsen OSYNLIGHET för att kunna göra sig osynlig, osv. Varje sådan besvärjelse är en egen färdighet, och du kan bara lära dig besvärjelser som tillhör en magiskola som du har FV i (både FLYGA och OSYNLIGHET tillhör exempelvis Mentalism, medan BLIXT och SKÖLD tillhör Elementarmagi och HELA och NEDKALLA ÅSKVIGG tillhör Animismen).

För att lära dig en besvärjelse måste du alltså FÖRST lära dig magiskolan, SEDAN besvärjelsen. Om du vill spela magiker, tänk först noga igenom vilken magiskola din rollperson skall vara specialiserad i.

Skolvärden (SV)

Besvärjelserna är olika svåra att lära sig, vilket uttrycks i att de har ett *skolvärde* (förkortas SV) som vanligtvis sträcker sig mellan 1 och 20. De allra enklaste besvärjelserna har SV 1, medan de allra svåraste har SV 20. Du kan bara lära dig de besvärjelser vars SV är lägre än eller lika med ditt FV i besvärjelsens magiskola.

ROLL-FORMULÄR

Spelare 1	Spelledare 2	
Namn 3		
Ras 4	Kön 6	Socialt stånd 8
Yrke 5	Svärdshand 7	Ålder 9

Grundegenskap	Värde
Styrka (STY) 11	
Fysik (FYS)	
Smidighet (SMI)	
Intelligens (INT)	
Psyke (PSY)	
Karisma (KAR)	
Storlek (STO)	

Utseende

Särskilda förmågor
14

Hjältepoäng

Sek. färdigheter	erf	FV
18		

Primära färdigheter	erf	FV
15		

Yrkesfärdigheter	erf	FV
16		

Språk (INT)	FV	B-FV
17		

22

HUVUD (_____)
Rustning
Abs _____

BRÖSTKORG (_____)
Rustning
Abs _____

H. ARM (_____)
Rustning
Abs _____

V. ARM (_____)
Rustning
Abs _____

MAGE (_____)
Rustning
Abs _____

V. BEN (_____)
Rustning
Abs _____

H. BEN (_____)
Rustning
Abs _____



Grundegenskap	erf	S

Skadebonus 19

Normal Maximal

Tot. KP 13

Bärförmåga

Förflyttning 20

PSY 12

Vapen/sköld	FV	Skada	BV	Längd	Räckv	Erf	Vikt

Pengar	gm	sm	km
i börs 21			
på bank			
Juveler			

Utrustning Vikt

Hur du skapar en rollperson

Det första du skall göra när du vill skapa en rollperson är att tänka igenom lite grann hurdan han eller hon skall vara. Skall han vara stor och stark, rik eller fattig, kille eller tjej, ung eller gammal, korkad eller listig, osv. Eftersom du skapar din rollperson helt själv, i din egen fantasi, är det bra att ha en sådan bild i bakhuvudet redan från början.

Nu förser du dig med ett rollformulär, penna, sudd och tärningar. Kladdpapper kan också vara bra att ha.

Exempel:
Peter vill att hans rollperson skall vara en jättestor och jättestark krigare, av den typen som helst går klädd i pälsar med en jättestor dubbelyxa över axeln, lite som Conan Barbaren. För att göra honom mer intressant tycker Peter att han skall vara ganska korkad. Peter tycker det verkar vara rätt spännande att vara inbrottstjuv (i fantasin, i alla fall), så lite färdighet i att dyrka upp lås och ta bort fällor behövs också. Peter resonerar att om man kan stjäla ihop till sitt levebröd och vara tillräckligt stor och stark för att överleva de faror som är förknippade med detta, kan man ha rätt kul i Chronopia.

I fält 1 och 2 på rollformuläret antecknar han sitt och sin spelledares namn, och i fält 3 skriver han sin rollpersons namn, Brutus Dubbelyxa.

Bakgrundspoängen (BP)

För att skapa din rollperson går du igenom ett antal olika moment, och i varje moment bestämmer du en del av hans egenskaper. Vill du bli bättre än genomsnittet kostar det oftast ett visst antal *bakgrundspoäng* (förkortas hädanefter BP), och du har givetvis bara ett begränsat antal BP från början, nämligen 125 stycken.

De olika momenten är:

- Bestäm ras*
- Bestäm ålder
- Bestäm yrke
- Skaffa fler yrkesfärdigheter*
- Bestäm kön
- Bestäm grundegenskaper och räkna ut stridsförmågor*
- Bestäm särskilda förmågor*
- Bestäm din svärdshand*
- Bestäm socialt stånd*
- Bestäm startkapital*
- Bestäm FV i startfärdigheterna*

*/ Vid detta moment kan eller måste du spendera BP för att bli bättre än genomsnittet.



Ras

Du bestämmer själv vilken ras din rollperson skall tillhöra genom att spendera upp till 65 BP. Hur många BP de olika raserna kostar anges i ”Rastabellen” nedan

De olika raserna har olika för– och nackdelar och utmärkande drag, vilka beskrivs nedan. När du bestämt vilken ras du vill tillhöra skall du anteckna detta i fält 4 på rollformuläret och fortsätta med att bestämma din ålder.

Exempel:
Peter funderar länge mellan högländare, troll, människa och drakonit. Dvärgar, halvalver, gobliner och wongoser är för små; orcher verkar för brutala, och alver har aldrig varit Peters favoriter.

Högländare vore egentligen perfekt, om det inte vore för det där med hederligheten... Troll verkar också rätt kul, men det kan bli svårt att göra en karriär som inbrottstjuv. Drakonit, varför inte? Nej, för mycket svans. Människa, alltså? Nej, för trist, alla andra är ju människor. Peter bestämmer sig för att bli en mycket ovanlig högländare, en ohederlig. Det finns ju möjligheter att lära sig Bluffa och Stjäla föremål senare...

Peter antecknar med blyerts i fält 11 vilka modifikationer han får på grund av sin ras: +2 på både STY och FYS. Han noterar också att han minst kan ha STO 11 och max 21, och att hans ras ”medel-STO” är 16.

Slutligen noterar Peter i kanten på rollformuläret att han använt 30 BP, och alltså har 95 kvar.

Beskrivning av raserna

Här följer mycket kortfattade beskrivningar av raserna. Mer information finns i kapitlet ”Chronopia”.

Dimalv (65 BP)

Dimalverna är ”ur-alverna”, som stadsalverna och ljusalverna härstammar från. De är både starkare och kraftigare än andra alver, och besitter dessutom som regel både större magiska krafter och visdom. Å andra sidan har de svårt att smälta in i staden Chronopia; en stad där människorna härskar. Dimalver är därför allmänt illa omtyckta, och dimalverna själva har inte mycket till övers för invånarna i Chronopia på grund av dessas dekadenta levnadssätt.

- Alla dimalver har mörkersyn.
- Dimalver får +10 på sina tärningsslag för Socialt stånd och Startkapital.

Rastabellen

	Kostnad i BP	STY	FYS	SMI	INT	PSY	KAR	STO
DIMALV	65	+1	+1	+2	+3	+5	+1	10–20 (15)
DRAKONIT	20	+2	—	—	—	+1	—	10–18 (14)
DVÄRG	20	+3	+2	—	—	+2	—	7–11 (9)
GOBLIN	0	–2	+2	+2	–2	–2	–2	6–10 (8)
HALVALV	20	–1	–1	+2	—	+3	+1	8–18 (13)
HÖGLÄNDARE	30	+2	+2	—	—	—	—	11–21 (16)
LJUSALV	30	–1	—	+3	+1	—	+2	10–20 (15)
MÄNNISKA	15	—	—	—	—	—	—	8–18 (13)
ORCH	10	+3	+3	–1	–1	–2	–1	6–16 (11)
STADSALV	25	—	–1	+1	—	+1	+2	12–18 (15)
TROLL	30	+6	+5	–3	–3	–2	–2	16–24 (20)
WONGOS	0	–2	+2	—	—	—	—	6–10 (8)

*: Speciella regler gäller för STO. Värdena i denna tabell anger lägsta respektive högsta möjliga STO, samt normalvärdet inom parentes. En halvalv kan t. ex. inte ha lägre STO än 8 eller högre STO än 18. Normal-STO för halvalver är 13.

- Dimalver kan inte dö av ålder, utan endast med våld, av gift, av magi, etc. Dimalver kan aldrig bli sjuka.

Dvärg (20 BP)

Dvärgar är korta, kraftigt byggda och har ofta långa skägg. Deras städer ligger i underjorden, där de lever av att gräva fram guld, ädelstenar, svart gas och andra dyrbarheter. De är ofta duktiga krigare, hantverkare, ingenjörer och advokater, medan antalet magiker av dvärgsläktet är lätt räknade. De flesta dvärgar har svårt med språket, eftersom dvärgiskan är mycket olik de människospråk som talas i Chronopia.

- Dvärgar får automatiskt Geologi och ett valfritt Hantverk som primära färdigheter.
- Alla dvärgar har infrasyn.
- Dvärgar får +4 på sitt tärningsslag för Startkapital.

Goblin (0 BP)

Gobliner är komiska, småvuxna, lätt grönaktiga och vårtiga i hyn, och är oftast rätt klent byggda. De är allmänt sedda som korkade och lättlurade, och de flesta gobliner lever till exempel som rövare, tjuvar, tiggare eller gycklare. Eftersom många av staden Chronopias invånare ser ner på gobliner håller de sig gärna borta från stadens gator, vilket har skapat rykten om att de är rädda för solen.

- Alla gobliner har mörkersyn.

Halvalv (20 BP)

En halvalv är en korsning mellan en människa och ett alvfolk. De är kortare än alver och klenare än människor, men ofta begåvade med sällsynta magiska förmågor. Därför betraktas de med stor misstänksamhet av somliga. De som inte blir magiker dras ofta till karriärer som tjuvar eller lönnmördare.

Högländare (30 BP)

Högländare är en människokultur som härdats genom årtusenden i de otillgängliga högländer som ligger långt norr om staden Chronopia. De är ett storvuxet, stolt, hästburet folk som i alla tider tvingats kriga för att behålla sitt land. De handlar mycket med dvärgarna och de högländare som syns i staden Chronopia är oftast äventyrare eller köpmän man inte lurar i första taget.

- Högländare får välja en valfri vapenfärdighet som primär färdighet. Stjäla föremål och Bluffa är å andra sidan sekundära färdigheter.
- Högländare får en extra bonus på +5 på sitt FV i Rida när de skapas.

Ljusalv (30 BP)

Ljusalver är långa och spensliga och lever i de väldiga skogar som finns omkring staden Chronopia, i gigantiska städer byggda uppe i trädkronorna. De ogillar inkräktare, och främlingar i allmänhet också. Annars är de ett uppsluppet, lekfullt folk, och bland det roligaste som finns är att reta skogsvandrare till vanvett/gråt. Många tycker därför att de är grymma, hjärtlösa och egoistiska. De som är i staden är oftast pälsjägare, gycklare eller äventyrare.

- Långbåge är en primär färdighet för ljusalver, men Rida är en sekundär färdighet.
- Ljusalver får en extra bonus på +5 på sitt FV i Klättra när de skapas.
- Alla ljusalver har mörkersyn.
- Ljusalver kan inte dö av ålder, utan endast med våld, av gift, av magi, etc. Ljusalver kan aldrig bli sjuka.

Människa (15 BP)

I staden Chronopia samlas människor från hela världen, från alla kulturer och med alla sysselsättningar; köpmän, legoknektar, äventyrare, lycksökare, magiker, lärlingar, akademiker, diplomater, handelsresande, sjöfarare, upptäcktsresande, långa, korta, tjocka, smala, smarta, korkade, ljusa, mörka, starka, klena, osv. Och några normala också.

Orch (10 BP)

Orcher är kraftiga och krumryggade med ovanligt långa armar. Eftersom de är stora och starka och inte har sådär värst jättemycket innanför pannbenet blir de som inte är slavarbetare i dvärgarnas gruvor ofta krigare. De flesta av staden Chronopias invånare betraktar orcher som bråkiga, stöddiga, våldsamma och lättretade, och det stämmer oftast. De som är fredliga kan leva på ryktet, och får därmed vara ifred ändå. Men alla orcher är väldigt snåla.

- Alla orcher har infrasyn.

Drakonit (20 BP)

Drakoniter påminner om krokodiler eller stora ödlor som går på två ben med vaggande gång och svängande svansar. De är större och kraftigare än människor och blir därför ofta duktiga krigare. I staden Chronopia lever drakoniterna ganska avskiljt i sin egen stadsdel (mellan Magikullen och Melindh, alvernas stadsdel), med egna köpmän, egna hantverkare, värdshus och tempel. De är mycket stolta över sitt ursprung och tål inte att man kommenterar deras utseende negativt.

- Simma är en primär färdighet för drakoniter, men Rida är en sekundär färdighet.

Stadsalv (25 BP)

Stadsalverna är antingen infödda "ynglingar" (med alviska mått) eller rent av de som flyttade in för tusentals år sedan. Under årtusendena har de nästan utan undantag blivit ofantligt förmögna; förmögenheter som de villigt slösar bort på vin, kvinnor och sång, och vinner tillbaka genom bankverksamhet och handel. De utgör därför överklassen i staden, och människor för dem är i princip liktydigt med tjänstefolk.

- Stadsalver får +15 på sina slag för Socialt stånd och +15 på sitt slag för startkapital.
- Alla stadsalver har mörkersyn.
- Stadsalver kan inte dö av ålder, utan endast med våld, av gift, magi, etc. Stadsalver kan inte dö av sjukdomar, inte ens dödliga, däremot blir de sjuka som vanligt.

Troll (30 BP)

Ser man ett huvud sticka upp en meter högre än resten av folkmassan på en gata i staden Chronopia har man sett ett troll. Trots sina enorma muskler och längd på

uppåt 3 meter är de oftast vänliga, godtrogna själar. Tyvärr är de ofta lite FÖR vänliga; de är mycket blåögda och lättlurade. Men OM man retar upp ett troll (det går med mycket möda), är det förmodligen det sista man gör i livet... De arbetar ofta som dörrvakter, gladiatorer, legosoldater, vagnsdragare eller hisskötare.

- BÄRSÄRKAGÅNG ÄR EN PRIMÄR FÄRDIGHET FÖR TROLL, OCH DE FÅR DESSUTOM EN EXTRA BONUS PÅ +5 PÅ SITT FV I DENNA FÄRDIGHET NÄR DE SKAPAS (SE FÄRDIGHETEN BÄRSÄRKAGÅNG FÖR SÄRSKILDA REGLER VAD GÄLLER TROLL).

Wongos (0 BP)

Wongoser är kortvuxna, gulaktiga i hyn med breda munnar och platta, sluttande ansikten. Deras överbett och stora trubbiga hörntänder gör att de ser rätt komiska ut. De har inte särskilt mycket hår, och ser generellt ganska barnsliga ut. Trots sitt utseende är wongoserna respekterade och aktade köpmän i staden Chronopia, mästerliga förhandlare oavsett vad det gäller. På grund av sin långa livslängd och många handelsresor blir de ofta mycket visa vid hög ålder.

- WONGOSER FÅR EN EXTRA BONUS PÅ +5 PÅ SITT FV I KÖPSLÅ NÄR DE SKAPAS.

ÅLDER

ETT AV DIN ROLLPERSONS allra viktigaste värden är hans ålder, vilken bestämmer en hel del om hur han mår och vad han kan.

Den enkla metoden

Din rollperson är "vuxen". Punkt. Titta i "Ålderstabellen" intill och se hur gammal han är. Använd den nedre gränsen (den vänstra siffran). Är han exempelvis dvärg, är han 41 år gammal. Skriv ned åldern i fält 9 på rollformuläret. Gå därefter direkt till rubriken "Extra BP och startkapital på grund av ålder".

Den avancerade metoden

Steg ett är att med hjälp av "Ålderstabellen" bestämma hur många år din rollperson levt, mellan rasens minimigräns (exempelvis 8 år för en goblin) och maxgräns (exempelvis 100 år för en människa). Som synes har alver ingen maxgräns, eftersom de är odödliga. Skriv ned din ålder i fält 9 på rollformuläret, och fort-

Ålderstabellen

	Ung	Vuxen	Medelålders	Gammal	Uråldrig
DRAKONIT	30–50	51–70	71–90	91–110	111–150
DVÄRG	25–40	41–155	151–250	251–400	401–600
GOBLIN	8–15	16–25	26–35	36–45	46–65
HALVALV	30–40	41–70	71–100	101–130	131–300
HÖGLÄNDARE	15–20	21–45	46–60	61–70	71–125
LJUSALV	16–200	201–800	801–3000	3000–7000	7000+
MÄNNISKA	16–20	21–45	46–60	61–70	71–100
ORCH	12–18	19–30	31–40	41–50	51–75
STADSALV	16–150	151–750	751–2500	2500–5000	5000+
TROLL	15–18	19–30	31–40	41–50	51–75
WONGOS	20–30	31–60	61–75	76–100	101–150

SIFFRORNA I TABELLEN VISAR ANTALET ÅR. EN MÄNNISKA SOM ÄR 24 ÅR ÄR ALLTSÅ "VUXEN" (ÅTMINSTONE I DET HÄR SPELET).

sätt därefter till tabellen "Effekter av ålder" och kolla vilka modifikationer du får på grundegenskaperna.

EXEMPEL:
Brutus Dubbelyxa är i Peters hjärna ganska gammal och erfaren, typ i 45-50-årsåldern. Han kikar i Ålderstabellen och ser att detta innebär "vuxen" eller "medelålders" för en högländare, och han bestämmer sig för medelålders. Han fyller i "50" i fält 9.

ÅLDERNS INVERKAN PÅ GRUNDEGENSKAPERNA

Åldern sätter sina spår i en rollpersons kropp, och för att visa detta påverkas grundegenskaperna enligt tabellen "Effekter av ålder" intill. Notera alla dessa förändringar med blyerts i fält 11 på rollformuläret. Fortsätt därefter med "Extra BP och starkapital på grund av ålder".

EXEMPEL:
Brutus Dubbelyxa är "Medelålders", så i fält 11 skriver Peter i med blyerts −1 på FYS och SMI, +1 på INT och +2 på PSY.

EXTRA BP OCH STARKAPITAL PÅ GRUND AV ÅLDER

Ju längre din RP levt, desto mer erfarenhet har han, och desto mer pengar har han förhoppningsvis lyckats samla på sig. Det där med erfarenhet kommer vi till senare; för tillfället nöjer vi oss med att konstatera att han får ett antal extra BP.

Notera där du håller räkning på bakgrundspoängen om dessa förändras. Fyll även i med blyerts i fält 21 den multipel du får på ditt startkapital (ditt exakta startkapital beräknas senare).

EXEMPEL:
Brutus Dubbelyxa är 50 år, vilket ger honom 5 extra BP och x2 i startkapital. Peter noterar att han nu har 100 BP, och intill fält 21 skriver har "x2". Därefter går Peter vidare till att välja yrke.

Effekter av ålder

	Ung	Vuxen	Medelålders	Gammal	Uråldrig
STY	−1	±0	±0	−2	−4
FYS	+2	±0	−1	−4	−8
SMI	+2	±0	−1	−2	−4
INT	±0	±0	+1	+2	+4
PSY	−3	±0	+2	+5	+7
KAR	±0	±0	±0	+2	+2
STO	±0	±0	±0	±0	±0

Extra BP och starkapital på grund av ålder

Ålder	-20	21-45	46-60	61-80	81-200	200-1000	1000-5000	5000+
EXTRA BP	±0	±0	+5	+10	+15	+20	+30	+50
STARKAPITAL	X0,5	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7

Yrke

DET YRKE DU VÄLJER bestämmer främst vilka färdigheter som är dina "specialiteter", och därför blir enklare för dig att bli duktig i. Dessutom hör en speciell yrkesförmåga till varje yrke.

(I tidigare upplagor av *DoD* fanns krav på att du hade ett visst värde i vissa grundegenskaper för att kunna välja ett visst yrke. Dessa begränsningar är borttagna nu, vill du bli krigare med STY 6 — skyll dig själv...)

Yrkesförmågor

Varje yrke har en unik yrkesförmåga som anges i beskrivningen av yrket. (Endast rollpersoner och framträdande SLP har dessa förmågor.)

Yrkesfärdigheterna

Den viktigaste skillnaden mellan yrkena är vilka sekundära färdigheter som blir dina YRKESFÄRDIGHETER. Läs noga igenom vilka yrkesfärdigheter du får innan du väljer yrke, eftersom dessa — och de primära färdigheterna — är de enda som din rollperson kan bli riktigt, riktigt duktig i! (Du har dock möjlighet att skaffa fler yrkesfärdigheter senare under skapandet av din RP.)

NOT: I den tidigare versionen av DoD fick man välja tolv stycken yrkesfärdigheter av ett stort antal som fanns uppräknade vid yrket. Detta system lever kvar i Handböckerna (regelexpansioner; exempelvis Krigarens Handbok, Magikerns Handbok, Hjältarnas Handbok, Tjuvar och Lönnmördare). Väljer du ett yrke som finns i en handbok väljer du TIO stycken av dessa färdigheter som dina yrkesfärdigheter.

Färdigheter med siffra inom parentes

Vid färdigheterna *Vapenfärdigheter, Lärdomsfärdigheter, Läsa/Skriva främmande språk, Tala främmande språk* och *Hantverk* står en siffra inom parentes. Dessa färdigheter består av en hel massa olika "underfärdigheter", och siffran visar helt enkelt HUR MÅNGA olika sådana underfärdigheter (Vapenfärdigheter/Lärdomsfärdigheter/Hantverk /Språk) du får som yrkesfärdigheter.

Står det exempelvis Vapenfärdigheter (4) innebär detta att RPn kan välja fyra olika vapen som yrkesfärdigheter. Vilka olika färdigheter som ingår i dessa anges i kapitlet "Färdigheter", vid beskrivningen av respektive färdighet.

NOT: Många andra färdigheter har också en mängd "underfärdigheter", exempelvis Administration, Undre världen, Historia och Religion, men för dessa gäller att har du en som yrkesfärdighet, räknas ALLA underfärdigheter som yrkesfärdigheter. (Icke desto mindre måste du dock lära dig dem separat.)

Valfria färdigheter

Varje yrke utom Ärkemagikern har en valfri färdighet, men det finns ändå vissa förbehåll:

- FÖR ATT FÅ VÄLJA EN MAGISKOLA SOM VALFRI FÄRDIGHET MÅSTE MAN KLARA ETT MAGIFÖRMÅGESLAG (SE KAPITLET OM MAGI).
- SL KAN DOCK BESTÄMMA ATT RPN FÅR KLARA MAGIFÖRMÅGESLAGET AUTOMATISKT OM HAN ÄR PALADIN ELLER MUNK.

EXEMPEL

Peter har nu läst igenom beskrivningarna av alla yrkena och fastnat för krigare, som passar ganska bra ihop med vad han hade tänkt sig. Han antecknar "Krigare" i fält 5 på rollformuläret. I fält 14 skriver han "+5 på initiativslag", hans yrkesförmåga. De färdigheter som står uppräknade vid Krigare är Brutus Dubbelyxas yrkesfärdigheter.

Peter vill vara duktig på att slåss och får ju som krigare välja upp till tre stycken vapenfärdigheter, och dessutom väljer han ytterligare en vapenfärdighet som sin valfria yrkesfärdighet (SL har inget att invända mot detta). DESSUTOM får han ju som högländare välja ytterligare en vapenfärdighet som primär färdighet. Han väljer därför Tvåhandssvärd, Bredsvärd, Sköld och Långbåge. Tvåhandsyxa, hans favoritvapen, bestämmer han skall vara hans primära färdighet.

Dessutom skall han välja ett Hantverk och ett främmande språk, och bestämmer sig för Smide (bra att ha för att reparera vapen och rustningar) samt Chronos (det vanligaste människospråket som talas i Chronopia, och det enda som är allmänt gångbart på staden Chronopias gator). Peter skriver därför Tvåhandsyxa i fält 15 på rollformuläret, och Tvåhandssvärd, Bredsvärd, Sköld, Långbåge, Smide, Tala Chronos, Dra vapen, Simma, Två vapen och Undre världen i fält 16. Rutorna "erf" (erfarenhetspoäng) och "FV" lämnas tomma tills vidare.

Animist

Animisten är en magiker som är specialiserad i magiskolan animism, den form av magi som främst har med naturen, växter, djur och andar att göra. Animister är ofta helare, djurtämjare, vädermakare eller utbygdsjägare, och deras besvärjelser är perfekta för att klara sig i vildmarken. De är också de enda magiker som kan hela skador och bota sjukdomar, och därför mycket populära (och ofta också mycket rika).

Som animist i staden Chronopia tillhör man normalt Animistkollegiet.

Yrkesförmåga

Animistens yrkesförmåga är att han inte behöver slå något magiförmågeslag för att kunna lära sig magiskolor.

Yrkesfärdigheter

- Animism
- Djurhelning *eller* Djurträning *eller* Zoologi
- Drogkunskap *eller* Giftkunskap *eller* Örtkunskap
- Läkekonst
- Lärdomsfärdigheter (1)
- Läsa/Skriva främmande språk (1)
- Magistudier
- Tala främmande språk (1)
- Vapenfärdigheter (1)
- En valfri färdighet

Dessutom automatiskt (alltid samma FV som FVt i den "bästa" magiskolan):

- Kunskap om magi
- Känna magi





Bard

En bard är något av en mångsysslare, såtillvida att hans yrkesfärdigheter är ganska allsidiga. Bardernas hemvister är överklassens palats, där de fungerar som rådgivare, lärare, gycklare, musikanter, eller bara som sällskap till uttråkade och sysslolösa adelsmän. Barderna har alltid hört det senaste skvallret om vad som händer i staden. De flesta av staden Chronopias alver kan lämpligast beskrivas som barder.

Yrkesförmåga

Bardens yrkesförmåga är att han alltid känner till det senaste skvallret, de mest omtalade personerna, de hemskaste ryktena och bästa krogarna — ovärderligt när han behöver information om något eller någon. Han behöver bara gå in på ett värdshus eller liknande och börja tala med någon — inom fem minuter har barden lyckats "byta till sig" den information han behöver mot skvaller som han själv hört någon annanstans. (SL bestämmer de exakta reglerna kring detta.)

Yrkesfärdigheter

- Akrobatik *eller* Administration
- Geografi *eller* Hantverk (1)
- Lärdomsfärdigheter (1)
- Läsa/Skriva främmande språk (1)
- Spela instrument
- Tala främmande språk (1)
- Undre världen
- Vapenfärdigheter (2)
- En valfri färdighet



Elementar-magiker

ELEMENTARMAGIKERN ÄR naturligtvis specialiserad på elementarmagi, den mest spektakulära och våldsamma formen av magi. Med elementarmagi kastar man eldklot och slungar blixtar, man orsakar explosioner och åkallar elementarvarelser, skapar ljus eller mörker, gör vapen magiska eller förbannar dem.

De flesta elementarmagiker i staden Chronopia tillhör Galdermästarnas Orden, som ställer upp noggranna regler för hur och när man får och inte får använda magi.

Yrkesförmåga

Elementarmagikerns yrkesförmåga är att han inte behöver slå något magiförmågeslag för att kunna lära sig magiskolor.

Yrkesfärdigheter

- Alkemi *eller* Astrologi
- Drogkunskap *eller* Giftkunskap *eller* Örtkunskap
- Elementarmagi
- Lärdomsfärdigheter (1)
- Läsa/Skriva främmande språk (1)
- Magisk kanalisering
- Magistudier
- Tala främmande språk (1)
- Vapenfärdigheter (1)
- En valfri färdighet

Dessutom automatiskt (alltid samma FV som FVt i den "bästa" magiskolan):

- Kunskap om magi
- Känna magi



Gladiator

DET HÅLLS DAGLIGEN massor av gladiatorspel i staden Chronopia, och som gladiator är du givetvis en av huvudpersonerna. Ditt yrke är att slåss mot vilda djur, monster, och andra gladiatorer. Ett farligt men välbetalt yrke, och om du inte är en av de bästa blir du inte särskilt långlivad.

Gladiatorerna i staden Chronopia är oftast slavar som sålts till någon av gladiatoragenturerna och nu kämpar för sin frihet. Som nyskapad gladiator har du alltid själv noll "Dödspoäng" och är själv värd en. Se kapitlet "Chronopia" för mer detaljer om vad det innebär att vara gladiator.

Yrkesförmåga

I en duell man mot man får du alltid +5 på ditt initiativslag i strid.

Yrkesfärdigheter

- Avväpna
- Dra vapen
- Stridskonster
- Två vapen
- Vapenfärdigheter (5)
- En valfri färdighet



Gycklare

Visserligen tillhör du stadens utstötta avskum, men dina konster roar de flesta, om du är bra. Annars lever du på tiggeri och resterna av de ruttna tomater folk kastar på dig. Har du tur kan du få anställning som någons personlige narr, i hovet eller hos någon rik adelsman, men annars lever du ensam som en kringströvande trubadur eller med ett gycklarsällskap.

Den största fördelen med att vara gycklare är att det är en mycket fri och obunden tillvaro — du tillhör inget skrå som säger vad du får och inte får göra, du har ingen Gillesmästare till vilken du måste betala tionde, och stadsvakter och gatugäng betraktar dig som så harmlös att du oftast lämnas i fred. Många gycklare fortsätter sina karriärer som ficktjuvar, inbrottstjuvar eller lönnmördare — yrken där skådespeleri och akrobatik kommer väl till pass.

Yrkesförmåga

En gycklare behöver aldrig svälta. Med dina gyckelkonster kan du alltid tjäna ihop 1T10 kopparstycken i timmen.

Yrkesfärdigheter

- Akrobatik
- Buktala
- Dans
- Gyckelkonster
- Låsdyrkning
- Skådespeleri
- Spela instrument
- Vapenfärdighet (2)
- En valfri färdighet



Hantverkare

Som silversmed, repslagare, skräddare, juvelsnidare, hovslagare, svärdfejare, skomakare, hattmästare eller snickare (eller något annat hantverk) kommer det alltid att finnas jobb för dig. Om inte i staden Chronopia, så ombord på något fartyg eller i någon annan stad. När du blivit riktigt duktig kan du köpa dig ett Mästarbrev och starta en egen verkstad, men fram till dess gäller 20 timmars slit per dygn som lärling eller gesäll.

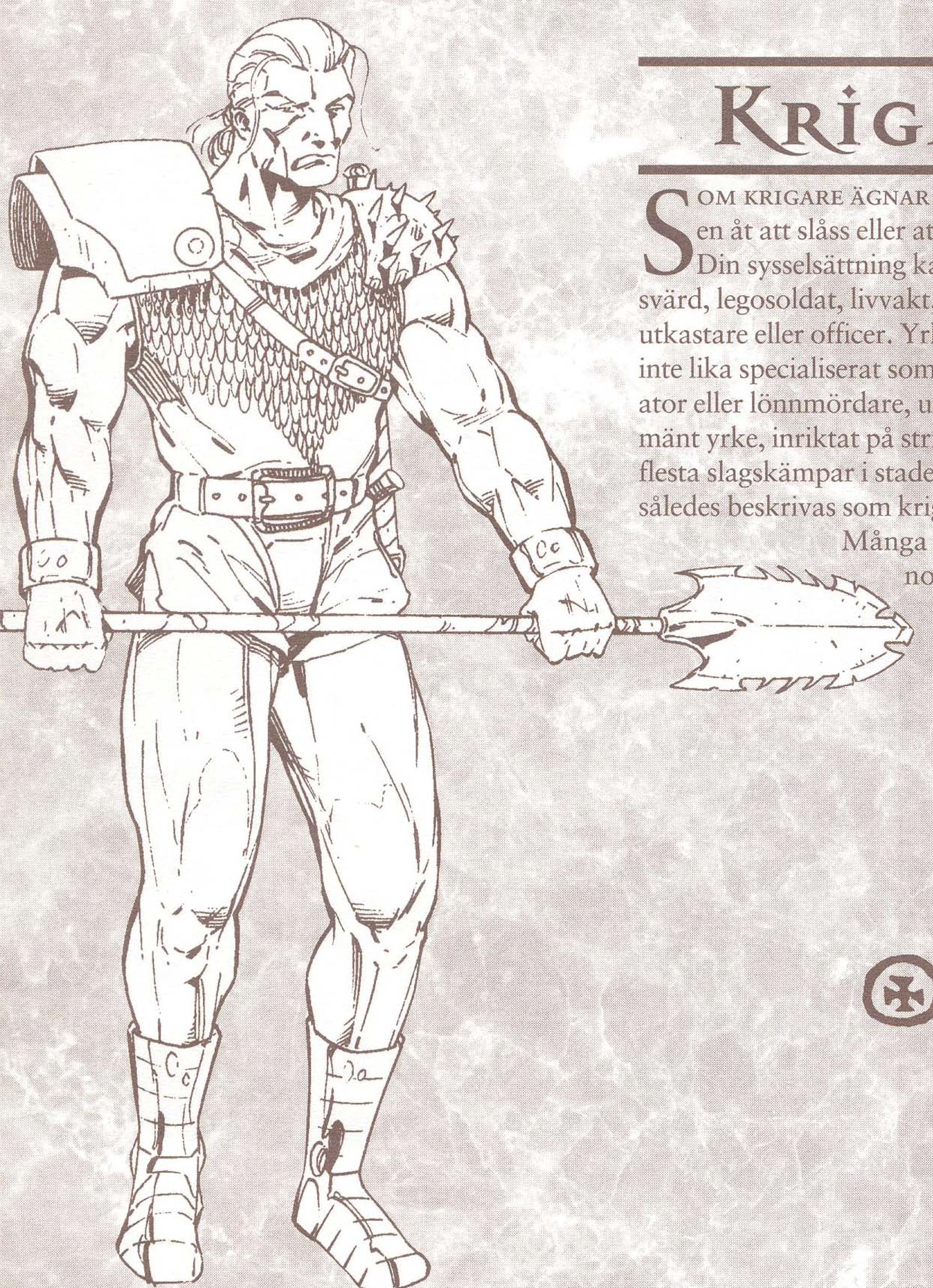
Tillsammans med köpmännen utgör hantverkarna större delen av staden Chronopias "vanliga" befolkning.

Yrkesförmåga

En hantverkare har alltid +3 på sina CL i Köpslå och Värdera. De får dessutom när de skapas "gratis" FV 10 i ETT av de tre hantverk de får välja som yrkesfärdigheter.

Yrkesfärdigheter

- Administration
- Hantverk (3)
- Lärdomsfärdigheter (1)
- Läsa/Skriva främmande språk (1)
- Räkning
- Tala främmande språk (1)
- Vapenfärdigheter (1)
- En valfri färdighet



Krigare

Som krigare ägnar du ditt liv antingen åt att slåss eller att förhindra bråk. Din sysselsättning kan t. ex. vara hyrsvärd, legosoldat, livvakt, stadsvakt, rånare, utkastare eller officer. Yrket "krigare" är inte lika specialiserat som exempelvis gladiator eller lönnmördare, utan ett ganska allmänt yrke, inriktat på stridsfärdigheter. De flesta slagskämpar i staden Chronopia kan således beskrivas som krigare.

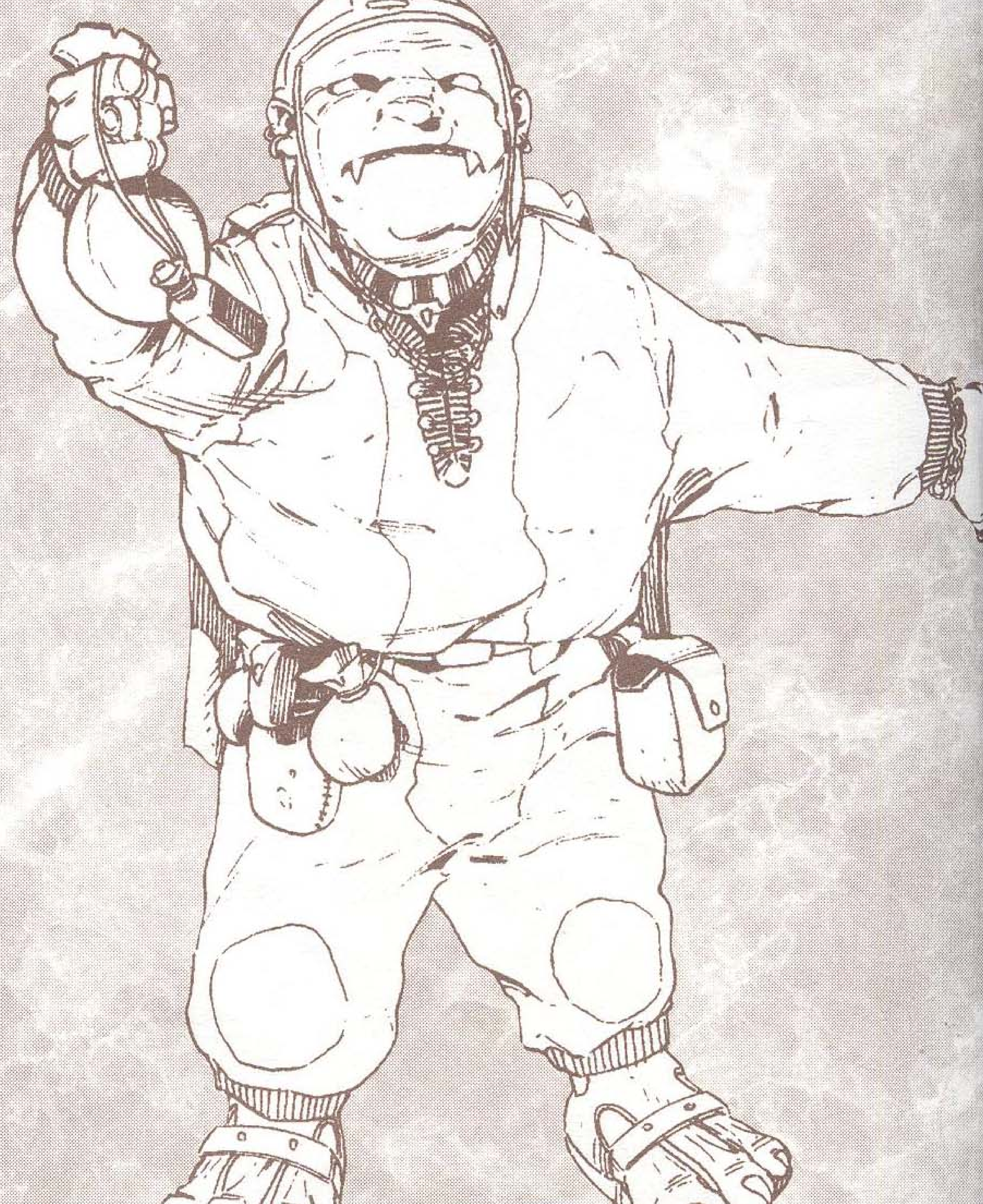
Många av staden Chronopias krigare tillhör Klingornas Allians.

Yrkesförmåga

Krigaren får alltid +3 på alla initiativslag i strid.

Yrkesfärdigheter

- Dra vapen
- Hantverk (1)
- Muta
- Tala främmande språk (1)
- Två vapen
- Undre världen
- Vapenfärdigheter (3)
- En valfri färdighet



Köpman

Tillsammans med hantverkarna är köpmännen de absolut vanligaste invånarna i staden Chronopia. Oavsett vad man handlar i — pälsar, guld, juveler, magiska pergament, rött salt, svart gas, fartyg, bröd, hästar, korv, viner, vapen, tidsmaskiner eller småspik — gäller det att kunna värdera och köpslå för att kunna köpa billigt och sälja dyrt. Många köpmän är mycket vitt beresta, eftersom man kan behöva åka till andra sidan klotet för att kunna köpa det man vill ha tag på.

Yrkesförmåga

En köpman har alltid +5 på sina CL i Köpslå och Värdera. Han får dessutom +5 på sitt slag för Startkapital.

Yrkesfärdigheter

- Administration
- Geografi
- Hantverk (1)
- Kulturkännedom
- Läsa/Skriva främmande språk (1)
- Muta
- Räkning
- Tala främmande språk (1)
- Vapenfärdigheter (1)
- En valfri färdighet



Lärd man

En lärd man ägnar sitt liv åt studier av någonting, t. ex. alkemi, språk, geografi, geologi, något speciellt folkslag, zoologi, demoner, botanik, eller vad som helst. I staden Chronopia finns gott om folk som kan betala bra för deras tjänster; det kan gälla handelsresande som behöver en karta, köpmän som behöver översättningar, militära härförare som behöver veta hur man konstruerar krigsmaskiner, magiker som behöver veta var han hittar ingredienser till alkemiska elixir, osv.

Yrkesförmåga

För en lärd man är alla lärdomsfärdigheter yrkesfärdigheter.

Yrkesfärdigheter

- Administration
- Geografi
- Historia
- Kulturkännedom
- Lärdomsfärdigheter (obegr.)
- Läsa/Skriva främmande språk (2)
- Tala främmande språk (2)
- En valfri färdighet

Lönnmördare

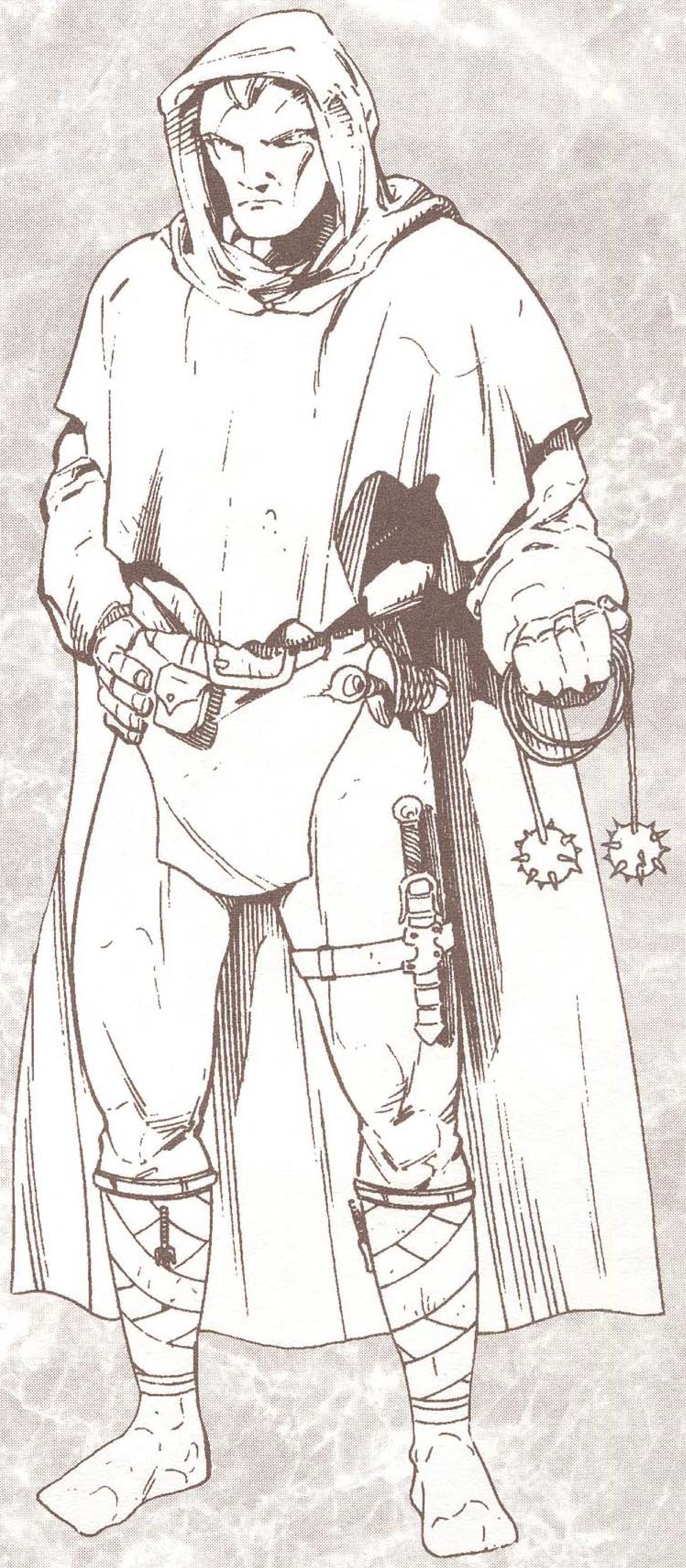
En lönnmördare är specialiserad på att smyga, gömma sig, dyrka upp lås och desarmera fällor, ta sig uppför väggar och in genom fönster samt, framför allt, kunna utdela direkt dödande dolkhugg bakifrån. De flesta av staden Chronopias lönnmördare är alla anslutna till De Dolda Dolkarnas Gille och tvingas följa dessas regler. Å andra sidan erbjuder medlemsskapet skydd mot de flesta faror, exempelvis hämnare och domstolar.

Yrkesförmåga

Lönnmördaren kan genom att lyckas med en attack bakifrån (kräver ett lyckat färdighetsslag på Smyga, samtidigt som offret misslyckas med att Upptäcka fara) orsaka mellan dubbel och fyrdubbel skada med sitt vapen. Skadebonus används inte vid dessa attacker. Multipeln bestäms av resultatet av lönnmördarens anfallsslag — fummel innebär misslyckande; ett misslyckat anfallsslag innebär ändå att attacken lyckas och gör normal skada (dock utan skadebonus); ett lyckat anfallsslag innebär att attacken lyckas och gör dubbel skada; perfekt slag ger fyrdubbel skada. Denna förmåga kan endast användas mot humanoider som inte är mer än 2 meter längre än lönnmördaren.

Yrkesfärdigheter

- Akrobatik
- Förfalskning *eller* Undre världen
- Giftkunskap
- Hantera fällor
- Låsdyrkning
- Muta
- Skådespeleri
- Vapenfärdigheter (2)
- En valfri färdighet





Mentalist

Mentalisters magi är huvudsakligen koncentrerad till den egna personen — t. ex. kan deras besvärjelser skänka dem osynlighet eller flygförmåga, extraordinär synförmåga eller förmågan att läsa andras tankar.

Till mentalisterna hör också de fruktade nekromantikerna — dödsmagikerna som skapar levande skelett, mumier och zombies. Dessa behärskar den del av mentalism som kallas dödens magi och som beskrivs i *Magikerns Handbok*.

De "goda" mentalisterna i staden Chronopias tillhör alla Mentalisternas Traktat.

Yrkesförmåga

Mentalistens yrkesförmåga är att han inte behöver slå något magiförmågeslag för att kunna lära sig magiskolor.

Yrkesfärdigheter

- Drogkunskap *eller* Giftkunskap *eller* Örtkunskap
- Hypnotisera
- Lärdomsfärdigheter (1)
- Läsa/Skriva främmande språk (1)
- Magistudier
- Mentalism
- Tala främmande språk (1)
- Vapenfärdigheter (2)
- En valfri färdighet

Dessutom automatiskt (alltid samma FV som FVt i den "bästa" magiskolan):

- Kunskap om magi
- Känna magi



Munk

En munk (skulle egentligen lika gärna kunna kallas präst) är en person som ägnar sitt liv åt studiet av någon religion. En viktig del av hans liv är att studera, forska, missionera, osv., men exakt vad han sysslar med styrs i stor utsträckning av vad hans kult eller religion har för mål. I många kulter är skillnaden hårfin mellan krigarmunk och vanlig munk; i andra religioner ägnar sig munkarna enbart åt att meditera och uträtta bön.

Det finns hundratals olika kulter, religioner och sekter i staden Chronopia, med alla tänkbara färger, former och smaker. En spelare som väljer detta yrke får i samråd med SL utforma exakt hur kulten ser ut.

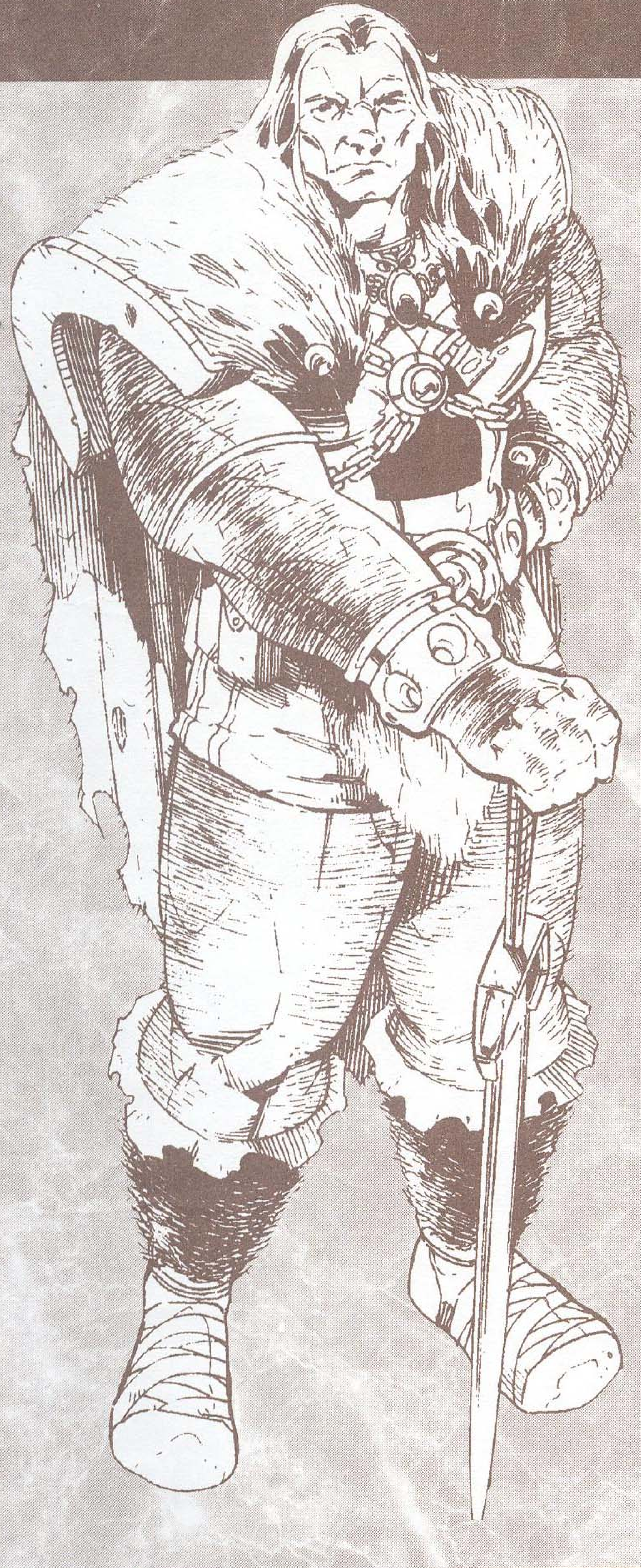
Yrkesförmåga

Munken kan genom att meditera en SR höja sitt FV i valfri färdighet med 1. Under denna SR kan han inte göra någonting över huvud taget. Genom att meditera flera SR i rad så kan han höja sitt FV till i stort sett hur mycket som helst, dock aldrig till mer än dubbelt så mycket som det ursprungliga FVt. Höjningen gäller bara ett enda färdighetsslag, som måste ske inom en minut från det att meditationen avslutats.

Yrkesfärdigheter

- Administration
- Drogkunskap *eller* Giftkunskap *eller* Örtkunskap
- Hantverk (1)
- Läkekonst
- Lärdomsfärdigheter (2*)
- Läsa/Skriva främmande språk (1)
- Tala främmande språk (1)
- Vapenfärdigheter (1)
- En valfri färdighet

* En av dessa MÅSTE vara "Kunskap om religion".



Paladin

PALADINER ÄR RIDDARE knutna till en religion, kult eller sekt. De fungerar oftast som ett slags hemliga agenter, dvs. används de när kulten behöver uträtta mycket speciella uppdrag, ofta långt borta från där de håller till. Det kan t. ex. röra sig om spionage, mord, att hämta magiska föremål, att kidnappa personer, att leda fälttåg, eller vad som helst som kräver specialträning.

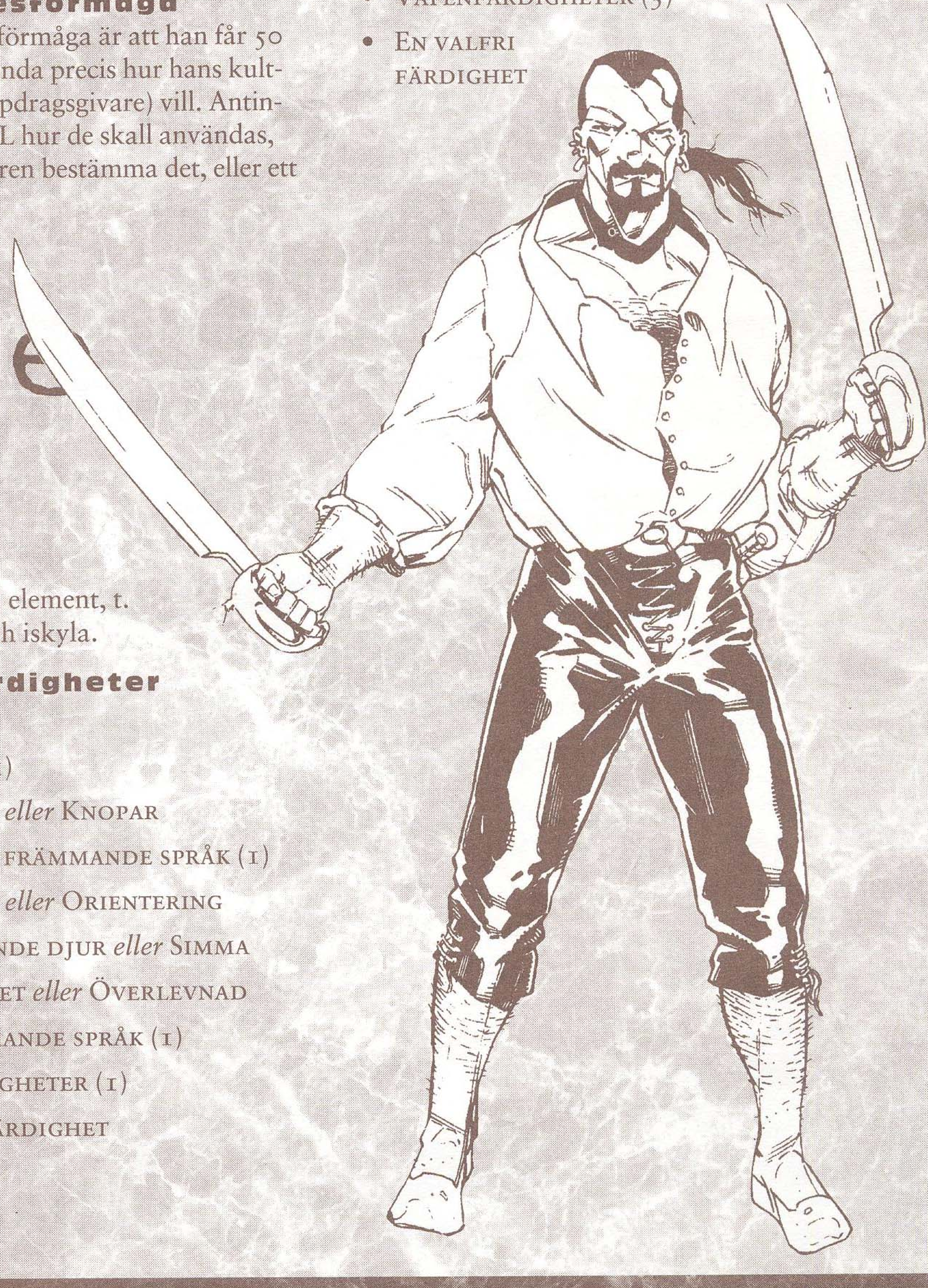
Det finns hundratals olika kulter, religioner och sekter i Chronopia, med alla tänkbara färger, former och smaker. En spelare som väljer detta yrke får i samråd med SL utforma exakt hur kulten ser ut.

Yrkesförmåga

Paladinens yrkesförmåga är att han får 50 BP extra att använda precis hur hans kult-/religion/sekt (uppdragsgivare) vill. Antingen bestämmer SL hur de skall användas, eller så kan spelaren bestämma det, eller ett mellanting. I gengäld för denna specialträning blir paladinen mycket starkt knuten till sin uppdragsgivare. Paladinen KAN inte vägra att utföra en order han får; han MÅSTE till varje pris göra sitt yttersta för att lösa uppdraget på bästa sätt. Om inte, kommer uppdragsgivarens övriga paladiner att jaga honom till världens ände och få honom att sona sin illojalitet med döden.

Yrkesfärdigheter

- Giftkunskap
- Hantera fällor
- Låsdyrkning
- Kunskap om religion (1)
- Läsa/Skriva främmande språk (1)
- Tala främmande språk (1)
- Vapenfärdigheter (3)
- En valfri färdighet



Resenär

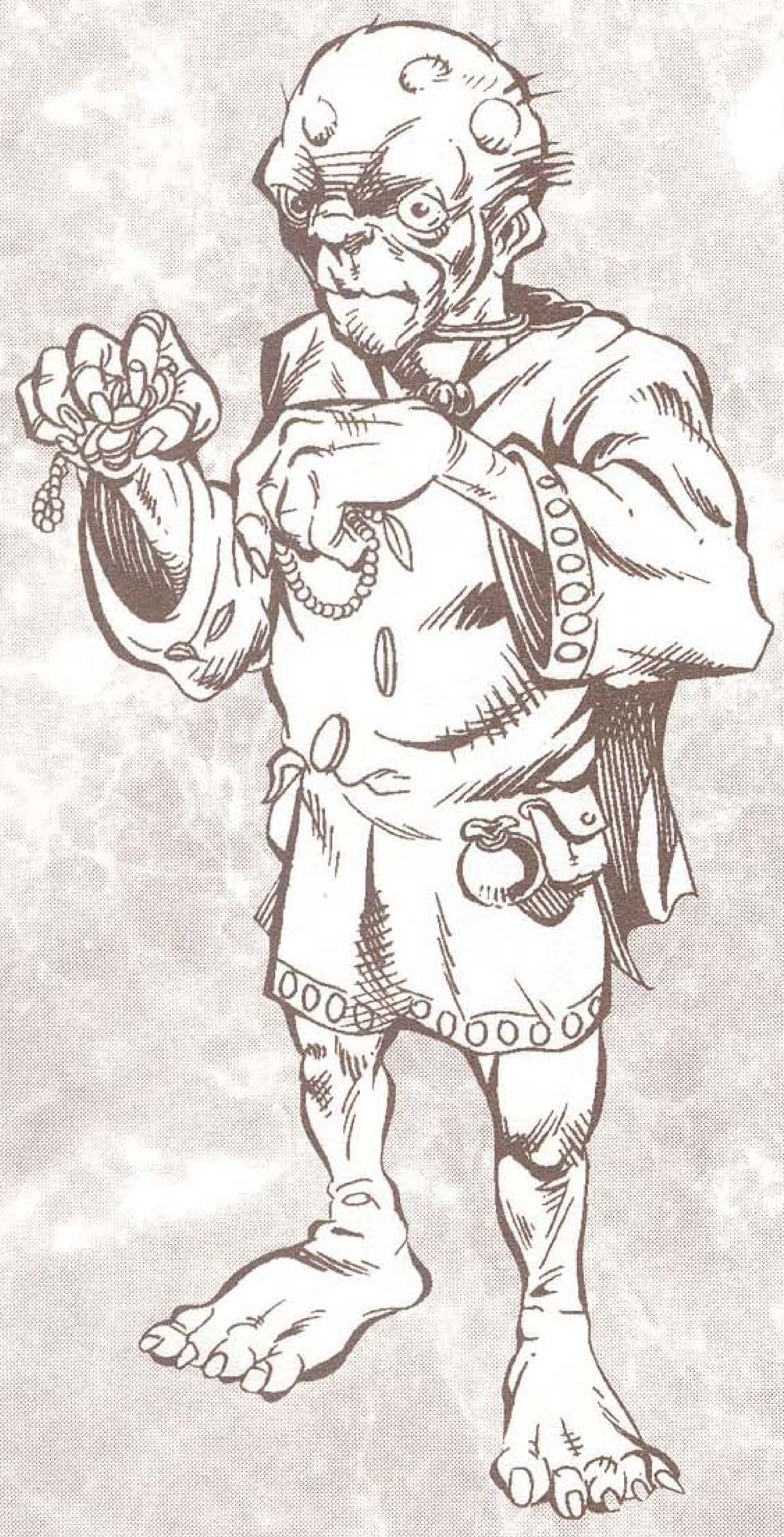
EN "RESENÄR" ÄR EN person som tillbringat större delen av sitt liv till sjöss på ett fartyg, eller i luften på ett luftskepp, och sett lika många hamnstäder och krogar som normala människor ser stjärnor efter en rejäl smocka. Resenärens egentliga sysselsättning kan t. ex. vara vägvisare, matros, sjökapten, officer, pirat, handelsresande, upptäcktsresande eller fiskare.

Yrkesförmåga

Resenärer har genom sitt hårda liv erhållit en speciell motståndskraft mot elementen. De har +5 på FYS, STO eller STY på alla motståndsslag mot besvärjelser som rör elementen och mot "naturliga" element, t. ex. eldsvådor och iskyla.

Yrkesfärdigheter

- Geografi
- Hantverk (1)
- Hasardspel *eller* Knopar
- Läsa/Skriva främmande språk (1)
- Navigation *eller* Orientering
- Rida flygande djur *eller* Simma
- Sjökunnighet *eller* Överlevnad
- Tala främmande språk (1)
- Vapenfärdigheter (1)
- En valfri färdighet



Tjuv

EN TJUV PÅMINNER mycket om en lönnmördare, men är mer specialiserad på att smyga och stjäla än att döda. Utmärkande för en riktig tjuv är också att han har sagolik tur i utsatta situationer, samt att han är väl bekant med den "undre världen" och dess arbetsmetoder.

Yrkesförmåga

Tjuvars yrkesförmåga är att de genom att spendera PSY-poäng kan modifiera en CL på valfri färdighet. De får +1 på CL för varje PSY-poäng de spenderar, dock max 3. PSY-poängen återfås på vanligt sätt (se kapitlet "Magi"). Förmågan kan maximalt användas två gånger mellan varje sovperiod om åtta timmar (fyra timmar för alver).

Yrkesfärdigheter

- Akrobatik
- Förfalskning
- Hantera fällor
- Låsdyrkning
- Muta
- Skådespeleri
- Undre världen
- Vapenfärdigheter (2)
- En valfri färdighet

Ärke-magiker

ÄRKEMAGIKERNA ÄR PÅ sätt och vis de mest kraftfulla av alla magiker, men ändå inte. Den stora fördelen är att de kan lära sig besvärjelser ur mer än en magiskola, men å andra sidan blir de aldrig lika skickliga i en enskild besvärjelse som de specialiserade magikerna.

NOT: Har du tillgång till regler för andra magiskolor, exempelvis Demonologi (beskrivs i Kaos Väktare), Drakmagi (Drakar), Mörkermagi (Nidland), kan du byta ut Animism, Elementarmagi eller Mentalism mot någon av dessa. Totalt får ärkemagikern tre magiskolor som yrkesfärdighet.

Yrkesförmåga

Ärkemagikerns yrkesförmåga är att han inte behöver slå något magiförmågeslag för att kunna lära sig magiskolor. En ärkemagiker kan aldrig ha högre FV i en magiskola än sin INT, trots att den är en yrkesfärdighet.

Yrkesfärdigheter

- Animism
- Drogkunskap *eller* Giftkunskap *eller* Örtkunskap
- Elementarmagi
- Lärdomsfärdigheter (1)
- Läsa/Skriva främmande språk (2)
- Magistudier
- Mentalism
- Tala främmande språk (2)

Dessutom automatiskt (alltid samma FV som FVt i den "bästa" magiskolan):

- Kunskap om magi
- Känna magi



Skaffa fler yrkesfärdigheter

Genom att spendera bakgrundspoäng kan du utöka antalet yrkesfärdigheter. Att välja bara EN extra yrkesfärdighet kostar 5 BP, väljer du en andra kostar den 7 BP, och därefter kostar varje extra yrkesfärdighet 10 BP.

EXEMPEL:
Nu ser Peter sin chans att förverkliga sina tjuvdrömmar. Han väljer Stjäla föremål och Bluffa som yrkesfärdigheter (de var ju sekundära färdigheter för alla högländare). Detta kostar 12 BP; rätt mycket, men annars hade han troligtvis inte kunnat lära sig de färdigheterna alls från början! Peter noterar att han har 88 BP kvar.

EN EXTRA YRKESFÄRDIGHET	5 BP
TVÅ EXTRA YRKESFÄRDIGHETER	12 BP
YTTERLIGARE YRKESFÄRDIGHETER	10 BP/ST
MAGISKOLA SOM YRKESFÄRDIGHET*	20 BP

* För att överhuvudtaget kunna välja en magiskola som extra yrkesfärdighet måste man klara sitt "magiförmågeslag" (se kapitlet "Magi").

Kön

Du kan välja mellan "man" och "kvinna". Valet är ditt, det spelar ingen som helst roll vad gäller grundegenskaper, färdigheter eller yrken.

EXEMPEL:
Peter funderar bara ett kort ögonblick innan han skriver "Man" i fält 6 på rollformuläret. Ett kvinnligt muskelberg klätt i pälsar... tja, varför inte... nej. Det var inte vad Peter hade tänkt sig.

Grundegenskaper

När du kommit så här långt är det dags att bestämma dina grundegenskaper. Tänk på att grundegenskaperna är det viktigaste din rollperson har; i stort sett allt RPn gör påverkas av hans grundegenskapsvärden.

I "Grundegenskapstabellen" intill står det hur många BP det kostar att köpa ett visst värde i en grundegenskap. EFTER det att du har köpt modifierar du värdet med dina eventuella modifikationer för ras och ålder. (Antag exempelvis att ett troll vill ha 20 i STY; i så fall skall han bara köpa värdet 15, eftersom hans ras ger honom +5 "gratis".)

Du MÅSTE köpa så att alla dina modifierade grundegenskapsvärden är minst 3.

EXEMPEL:
STY. Peter tycker att styrka är viktigt, och vill ha åtminstone 16 i STY. Han får ju +2 för att han är högländare, och köper därför STY 14. Han drar bort 17 BP (71 kvar) och skriver "16" vid STY i fält 11. Han suddar bort de "+2" som stod där tidigare — de är ju inräknade nu.

FYS. Viktigt för hur mycket skada men tål, och för en krigare är ju detta rätt väsentligt. Brutus får +2 för att han är högländare, men −1 för att han är medelålders. Peter resonerar att om han köper "14" ger detta honom "15" i FYS. Det får räcka. 54 BP kvar.

SMI. Peter kommer att få −1 för att han är medelålders, men SMI är ju kanske

Grundegenskapstabellen

Pris i BP	
3	0
4	1
5	2
6	3
7	5
8	7
9	9
10	10
11	11
12	12
13	14
14	17
15	20
16	25
17	30
18	40

den allra viktigaste grundegenskapen i strid! Bäst att ta i rejält — Peter köper SMI 16 och fyller alltså i "15" i fält 11. Bara 29 BP kvar...

INT. Här kan man ta det lugnt. Peter får +1 för åldern, men ingen modifikation för att han är högländare. Han köper "7" och fyller i "8" på rollformuläret — under medel men inte helt blåst ändå. 24 BP kvar.

PSY. Samma här som med INT — Peter köper "6", får +2 för åldern, och skriver alltså "8" i fält 11 på rollformuläret. 21 BP kvar.

KAR. Det är ju i och för sig kul att vara respektingivande, men Peter har inte så många BP kvar. Han nöjer sig med att köpa "10", alltså precis under medel. Det får räcka så, för nu har Peter bara 11 bakgrundspoäng kvar!

I fält 12 antecknar nu Peter sitt PSY-värde en gång till. Det här fältet används för att hålla räkning på hur många PSY-poäng man har FÖR TILLFÄLLET. PSY är nämligen det värde som ändras oftast, eftersom magisk kraft baseras på PSY.

STO

För STO gäller speciella regler. I tabellen på sidan 14 anges lägsta respektive högsta möjliga STO-värdet för varje ras (för människor t. ex. minimi-STO 8 och maximi-STO 18) samt ett normalvärde (för människor 13). Alla varelser har automatiskt sitt normalvärde i STO från början. Vill man vara *större* än sitt normalvärde måste man *spendera* BP.

För en människa (8–18, typvärde 13), kostar det exempelvis 8 BP att få STO 17 (+4). En människa kan dock inte ha högre STO än 18 eller mindre STO än 8. Om en människa väljer att ha kvar STO 13 så kostar det inga BP.

EXEMPEL:
Brutus har som högländare STO 16 gratis, väsentligt över människors medel. Peter kollar nu snabbt i tabellen för kroppspoäng (STO-värdets viktigaste användningsområde) vad STO 16 och hans FYS 15 tillsammans ger för kroppspoäng — och ser att han ligger precis på gränsen. Han behöver inte höja, men vill inte sänka, för i så fall hamnar han i en sämre KP-kolumn.

Kostnad i BP	
+1	2
+2	4
+3	6
+4	8
+5	10

VÄLJER MAN DÄREMOT ATT VARA *mindre* ÄN SITT NORMALVÄRDE SÅ *får* MAN EXTRA BP ENLIGT NEDANSTÅENDE:

Önskad modifikation	Extra BP
–1	+1
–2	+2
–3	+3
–4	+5
–5	+7

Totala kroppspoäng

Träffområde	5–7	8–11	12–15	16–20	21–25	26–30	31–35	36–40	+5
BRÖSTKORG	4	5	6	7	8	9	10	11	+1
HÖGER BEN	3	4	5	6	7	8	9	10	+1
VÄNSTER BEN	3	4	5	6	7	8	9	10	+1
MAGE	3	4	5	6	7	8	9	10	+1
HÖGER ARM	2	3	4	5	6	7	8	9	+1
VÄNSTER ARM	2	3	4	5	6	7	8	9	+1
HUVUD	3	4	5	6	7	8	9	10	+1

Kroppspoäng (KP)

ALLA LEVANDE VARELSER har ett antal kroppspoäng (förkortas KP), som bestämmer hur mycket skada de tål innan de tuppar av (de kan ta ytterligare FYS poäng i skada innan de dör). När någon blir skadad drar man av KP från den kroppsdel där skadan skedde, SAMT från totala KP. När KP i en kroppsdel når noll är den kroppsdelen ur funktion. När totala KP når noll förlorar man medvetandet och riskerar att förblöda och dö.

Antalet totala KP är medelvärdet av STO och FYS. Avrunda uppåt. De KP man har i varje kroppsdel beror på totala KP.

EXEMPEL:
Brutus Dubbelyxa har FYS 15 och STO 16. 15+16 är 31. Hälften av 31 är 15,5. Brutus totala KP avrundas uppåt till 16, vilket han fyller i i fält 13 på rollformuläret. I kolumnen "16–20" i tabellen intill kollar han hur många KP de respektive kroppsdelarna har, vilket han fyller i vid figuren i fält 22 på rollformuläret.

STY+STO	SB
1–26	INGEN
27–29	+1
30–32	+1T2
33–40	+1T4
41–50	+1T6
51–60	+1T10
61–80	+2T6
81–100	+3T6
101–140	+4T6
141–180	+5T6

Skadebonus (SB)

OM DU HAR MYCKET hög STY och/eller STO så kommer du på grund av detta att kunna tillfoga dina motståndare extra mycket skada i närstrid. Denna förmåga uttrycks i ett värde som kallas skadebonus (förkortas SB) som består av en tärningskod som läggs till den normala skadan. För att beräkna din skadebonus lägger du ihop din STY och din STO och läser av din SB i tabellen intill.

EXEMPEL:
Brutus STY och STO blir tillsammans 32 (16+16), och han får alltså +1T2 i skadebonus. Peter ser genast att om han skulle höja sin STY eller STO med en poäng, skulle han få +1T4 i SB i stället, så han frågar SL om det är OK. Självklart är det det, så Peter lägger 2 BP på att höja sin STO till 17, ändrar i fält 11, och antecknar nöjd "+1T4" i fält 19 på rollformuläret. 9 BP kvar.

STO+FYS+SMI	FÖRFLYTTN.
0–11	7
12–20	8
21–29	9
30–38	10
39–47	11
48–56	12
57–65	13
66–74	14
75–83	15
84–92	16
FÖR VARJE YTTERLIGARE+8	+1

Förflyttning

DIN FÖRMÅGA ATT förflytta dig uttrycks i hur många *rutor* du hinner gå under en *stridsrunda* (detta förklaras noggrannare i kapitlet om Strid; en ruta är 1,5 meter och en stridsrunda är ungefär 5 sekunder). För att räkna ut din förflyttningsförmåga skall du lägga ihop din STO, FYS och SMI och avläsa resultatet i tabellen intill.

EXEMPEL:
Brutus STO+FYS+SMI är 47 (17+15+15). Enligt tabellen ger detta en förflyttningsförmåga på 11, och Peter fyller i detta i fält 20 på sitt rollformulär. Han tycker inte det är värt att lägga de sista dyrbara BPna på att öka förflyttningsförmågan; 11 är rätt så bra ändå.

Särskilda förmågor

Du kan välja att spendera ett valfritt antal BP (dock max 40) på att skaffa dig en särskild förmåga. För varje BP som du spenderar får du +1 på nedanstående tabell. Du måste spendera minst 1 BP för att få slå på tabellen, och du får bara göra det en gång.

Vissa av de speciella förmågorna är olämpliga för vissa yrken. SL skall känna sig fri att modifiera ett resultat nedåt eller möjligen uppåt för att få en förmåga som passar rollpersonen i fråga.

EXEMPEL:

Peter väljer att bara spendera 1 BP på en särskild förmåga. En snabb huvudräkning gör att han maximalt kan få resultatet 41, men detta är ändå bättre än ingenting. Han slår en tvåa och en fyra, vilket ger resultatet 7. Hans SL bedömer dock att en sjöfararbakgrund är ganska osannolik för en högländare, så han låter Peter slå om. Den här gången slår han 23, vilket modifieras till 24 och således innebär att Brutus kan få FV 3 i en valfri sekundär färdighet. Han antecknar detta med blyerts i marginalen på sitt rollformulär, eftersom han vill välja denna färdighet senare.

Peter noterar att han har 8 BP kvar.

Mörkersyn och infrasyn

Som resultat av en särskild förmåga, eller beroende på att han är av en viss ras, kan en del rollpersoner ha antingen infrasyn eller mörkersyn.

Mörkersyn

En rollperson med mörkersyn har ungefär samma synförmåga som en katt, dvs. han ser ganska bra även när det är mycket mörkt. Det krävs dock en ljuskälla. En molnig natt ser rollpersonen ungefär som när det är skymning; en stjärnklar natt med fullmåne ser han precis som mitt på dagen. Dimma, rök och liknande skymmer sikten helt. Vissa besvärjelser har effekten att de bländar; personer med mörkersyn blir alltid bländade dubbelt så länge.

Infrasyn

En rollperson med infrasyn har förmågan att se värme, och kan därför se bra även när det är helt kolsvart. Han kan se genom dimma, rök och liknande. Däremot blir en person med infrasyn bländad av extremt starka värmekällor.

2T20+BP	Förmåga
3-4	Du får +1 på ditt FV på valfri sekundär färdighet (ej magiskola eller besvärjelse).
5	BEREST. Du får +2 på alla FVn i Geografi.
6	MUSIKALISK. Du får automatiskt FV 15 i att spela ett valfritt instrument.
7	SJÖFARARBAKGRUND. Du får +2 på FV i Sjökunnighet och Navigera.
8	SMIDIG KROPP. Du får +3 på FV i Akrobatik.
9	MOTTAGLIGT MEDIUM. Du har alltid +5 på CL i Magisk kanalisering då du är den passiva parten.
10	UPPVUXEN I ÖRTAGÅRD. Du får +3 på dina FV i Örtkunskap, Giftkunskap och Drogkunskap.
11	MATEMATISKT LAGD. Du får +5 på ditt FV i Räkning.
12	KONSTNÄRSSJÄL. Du får +3 på dina FV i Förfalskning och Målning.
13	STIRRANDE BLICK. Du har alltid +5 på CL i Hypnotisera.
14	STARKA VRISTER. Du får +3 på FV på Hoppa.
15	LAGKUNNIG. Du får +3 på ditt FV i Administration.
16	GAMBLER. Du får +3 på ditt FV i Schack & Brädspel eller +3 på ditt FV i Hasardspel.
17	STORA ÖRON. Du har onormalt stora öron, vilket ger dig –2 i KAR, men +5 på ditt FV i Lyssna.
18	BRÅKIG UPPVÄXT. Du får +3 på FV i Slagsmål.
19	GOURMAND/KONNÄSSÖR. Du är mycket kunnig i matlagning och dylikt och vet det mesta som är värt att veta om mat och dryck. Bra för att imponera på omgivningen.
20	HANTVERKARBAKGRUND. Du får +3 på FV i valfri hantverksfärdighet.
21	KÖPMANNABAKGRUND. Du får +3 på FV i Värdera.
22	SPÄNSTIG. Öka din förflyttningsförmåga med 1.
23	GOD KOORDINATIONSFÖRMÅGA. Du får +3 på FV i Två vapen.
24	HOBBYIST. Du får FV 3 i en valfri sekundär färdighet (ej magiskola eller besvärjelse) som du i så fall kan lära dig från början.
25	STARKA NYPOR. Du har alltid +3 på CL i Klättra.
26	HÄNGIVEN STUDENT. Du får +2 på valfritt FV (ej magiskola eller besvärjelse). Om färdigheten har någon begränsning i hur högt FV du kan få, höjs även denna begränsning med 2.
27	LÄTTFOTAD. Du får +2 på ditt FV i Smyga.
28	CHARMIG. Gentemot medlemmar av det motsatta könet har du alltid +5 på din KAR. Fungerar endast på

medlemmar av samma ras som du själv.

29 ABSOLUT GEHÖR. Din grundkostnad för att lära dig Spela instrument och Sjunga är alltid 1.

30 ÖVERTYGANDE TONFALL. Du har alltid +3 på CL i Övertala och Muta.

31 ABSOLUT ÖGONMÅTT. Du kan bedöma avstånd med ögonen med 5% felmarginal.

32 VACKER RÖST. Du har +3 i KAR så fort du öppnar munnen. Dessutom får du +3 på ditt FV i Sjunga.

33 SJÄTTE SINNE. Du får +1 på dina FV i Upptäcka fara och Finna dolda ting.

34 BOKMAL. Du får FV 10 i valfri lärdomsfärdighet (se "Kunskap om...").

35 GOD TIDSKÄNSLA. Du har mycket god känsla för tidens gång och vet alltid på 10 minuter när hur mycket klockan är. Om någon säger till dig att vänta två minuter kan du avgöra på 5 sekunder när när det gått 2 minuter.

36 MAGIKÄNSLA. Du har alltid +5 på CL i Känna magi. Du får också –5 på ditt eventuella Magiförmågeslag.

37 GOTT SPRÅKSINNE. Du får automatiskt FV 20 i att Tala och Läsa/Skriva ett valfritt språk.

38 STORT KUNSKAPSOMRÅDE. Du får välja ytterligare två valfria sekundära färdigheter till yrkesfärdigheter (ej magiskolor eller besvärjelser).

39 GOD BÅGSKYTT. Alla räckvidder för alla projektilvapen ökas med 25%.

40 MYCKET UPPMÄRKSAM. Öka dina FV i Finna dolda ting och Upptäcka fara med +2.

41 GOTT RYKTE. Du är lite av en kändis i staden Chronopia, vilket är en klar fördel om du hamnar i bråk eller måste muta någon. Det är alltid 25% chans att allting löser sig till det bästa, bara för att folk vet vem du är.

42 PRECISIONSSINNE. Du har CL +1 på alla vapenfärdigheter.

43 FÅTT ÄRVA FAMILJEFÖRMÖGENHETEN. Du ärver 10.000 sm. Lägg dessa till ditt startkapital.

44 NATURLIG FÄRDIGHET MED VAPEN. Du får FV +5 på en valfri vapenfärdighet.

45 OLIKFÄRGADE ÖGON. Av vissa (1T3 st, SL avgör vilka) raser betraktas du som närmast gudomlig; öka din KAR med +10 när du har med dessa att göra. Av andra raser (också 1T3 st, SL avgör vilka) betraktas du däremot som mycket suspekt; minska din KAR när du har med dem att göra.

46 DUBBELHÄNT. Se rubriken "Svärdshand" nedan.

47 NEKROLOGI. Du är i besittning av ett nekrologiskt föremål som du väljer i samråd med SL.

48 BLIXTRANDE REFLEXER. Du har +3 på alla initiativslag.

49 ARVSKLENOD. Du har i din ägo ett magiskt vapen som ger dig +1 på alla CL när du anfaller med det, och +1 i skada varje gång det träffar.

50 BÄRSÄRK. Du får +5 på ditt FV i Bärsärkagång. Bärsärkagång är för dig en primär färdighet.

51 GOTT BALANSSINNE. Du har +5 på SMI vid alla balansakter och när du försöker landa på fötterna efter ett fall.

52 SKARPSYNT. Öka dina FV i Upptäcka fara och Finna dolda ting med +5.

53 HÄSTARNAS HERRE. Du får +10 på ditt FV i Rida och du kan aldrig bli avkastad från en hästrygg (däremot kan du trilla av...).

54 AMBIDEXTRIÖS. Se rubriken "Svärdshand".

55 VAPENMÄSTARE. Välj en vapenfärdighet; denna blir för dig en primär färdighet och du får dessutom gratis FV 10 i den.

56 DJURVÄN. Du blir aldrig anfallen av vanliga djur, vare sig vilda eller tama.

57 GOD HÖRSEL. Öka dina FV i Upptäcka fara och Lyssna med +5.

58 TURGUBBE. Du är tursam och kan alltid modifiera en CL med +1 genom att spendera en PSY-poäng. Du kan inte höja CL mer genom att spendera mer än en PSY-poäng. PSY-poängen återfås på vanligt sätt (se kapitlet om Magi).

59 MAGISK EMPATI. Om du med din PSY kan övervinna antalet effektgrader som finns lagrade i ett magiskt föremål så lyckas du automatiskt identifiera alla besvärjelser som är lagda på föremålet, samt vilka effektgrader de har.

60 MÖRKERSYN. Du har mörkersyn (se denna rubrik).

61 INFRASYN. Du har infrasyn (se denna rubrik).

62 EXTREMT SMÄRTTÅLIG. Dina totala KP multipliceras med 1,5. Detta förändrar även träffområdenas KP.

63 SNABBSLÅENDE. Du slår alltid först i varje SR. Om du möter någon annan med denna förmåga så slår ni som vanligt om vem som får initiativet av er båda.

64 BANEMAN. Du har svurit att bekämpa en speciell ras eller ett speciellt folkslag och har +5 på CL vid alla attacker mot denna ras eller detta folkslag.

65 GOD KROPPSKONTROLL. Du har lätt att kontrollera din adrenalintillströmning. Genom att lyckas med ett Medelsvårt FYS-slag så kan du höja din STY och alla STY-baserade färdigheter med +5 under 3 SR. Kan maximalt användas två gånger per dag.

66 JÄRNNÄVE. Du gör alltid maximal skada i obeväpnad strid.

67 EXTREMT ORÄDD. Du är extremt orädd av dig och får –5 på alla slag på Skräcktabellen.

68 ORUBBLIG VILJA. Du har +5 på PSY på alla slag på PSY mot PSY på Motståndstabellen.

69 HÄRDIG MOT ELEMENT. Du har +5 på FYS på alla Motståndsslag mot alla former av eld, köld, vatten, vind, etc.

70 GUDARNAS GUNSTLING. Varje gång dina KP når noll är det 25% chans att din gud griper in och återställer alla dina KP. Kritiska skador kan inte läkas på detta sätt.

71 GOTT LÄKEKÖTT. Alla KP-förluster som orsakats av fysiskt våld eller elementarbesvärjelser läker dubbelt så fort som normalt.

72 GOD MENTAL KONTROLL. Du återfår PSY-poäng som förbrukats av besvärjelser på hälften så lång tid som normalt. Är du inte magiker så räknas detta som resultat 73.

73 HJÄLTE. Du har begått ett hjältedåd och har en hjälteförmåga. Se sidorna 7 och 10 i Hjältarnas Handbok. Om du inte har tillgång till de reglerna; hitta på ett hjältedåd, spendera upp till 10 BP till, och slå om på denna tabell med +30 på slaget.

74 KLUVEN PERSONLIGHET. Förutom din egen yrkesförmåga får du dessutom välja yrkesförmågan från vilket annat yrke som helst.

75 GOD KÄNSLA FÖR YRKET. Kostnaden för att lära dig en av dina besvärjelser eller en av dina yrkesfärdigheter halveras alltid (avrunda uppåt). Halvera efter det att du multiplicerat grundkostnaden.

76 FAMILIARII. Du har en familiarii (se Magikerns Handbok sid 55) av slumpmässig sort. Om du inte har tillgång till reglerna i Magikerns Handbok, så har du ETT djur (SL bestämmer vilket) på vilket du när som helst utan kostnad kan använda TILLKALLA VARELSE, TALA MED VARELSE och KONTROLLERA VARELSE. Besvärjelserna fungerar alltid, automatiskt.

77 HAMNBYTARE. Du kan när du vill förvandla dig till ett av följande djur (slå 1T6): 1 — varg, 2 — björn, 3 — hök, 4 — hjort, 5 — svan, 6 — katt. Förvandlingen är verklig och du övertar alla djurets egenskaper utom INT och INT-baserade färdigheter, som du behåller (dock ej besvärjelser). Förvandlingen tar 1 SR och håller i sig så länge du önskar. För varje timme över ditt normala PSY-värde måste du dock klara ett Medelsvårt PSY-slag, annars är du för alltid fast i din djurhamn.

78 SNABB UPPFATTNINGSFÖRMÅGA. Du har +5 på CL på alla vapenpareringar i närstrid och du kan dessutom parera projektiler som du ser komma emot dig. Du måste då hålla något slags närstridsvapen i handen. CL att parera projektilen är samma som FV i det vapen du håller i handen.

79 GOD PSY-POTENTIAL. När du slår för att försöka höja din PSY så har du alltid –5 på tärningsslaget. Ett resultat på noll eller mindre räknas som 1.

80 VILD MAGI. Du är född med vild magi och får en vild magisk förmåga gratis (se Magikerns Handbok sid 52). Om du inte har tillgång till reglerna i Magikerns Handbok, så behärskar du en valfri besvärjelse till samma FV som din PSY.

81+ HÖJD GRUNDEGENSKAP. Du får +1 på tre olika, valfria grundegenskaper eller +2 på en valfri grundegenskap.

Svärdshand

Den hand som du normalt använder (högerhanden för en högerhänt person) kallas för *svärdshand*, medan den andra handen kallas *sköldhand*. Sköldhanden är genomgående sämre än svärdshanden, utom för färdigheterna *Två vapen* och *Sköld*. Vad detta innebär i praktiken förklaras i kapitlet om färdigheter.

Vilken hand som är svärdshanden slår man med 2T6, modifierat med det antal BP man väljer att spendera på detta. För varje BP man spenderar får man +1 på tärningsslaget.

Dubbelhänt: Att vara *dubbelhänt* innebär att du kan använda högerhanden och vänsterhanden lika bra, dock inte samtidigt.

Ambidextriös: Att vara *ambidextriös* innebär att du kan använda bägge händerna samtidigt till olika saker utan att ha några som helst problem. Du kan t. ex. skriva två olika saker samtidigt.

Har du fått dubbelhänt eller ambidextriös som särskild förmåga så behöver du inte slå på den här tabellen.

Exempel:
Peter spenderar inte några BP på att få någon speciell svärdshand. Han slår 2T6 och resultatet blir 9. Peter skriver "Höger" i fält 7 på rollformuläret.

2T6+BP	Svärdshand
2–11	HÖGER
12–14	VÄNSTER
15–18	DUBBELHÄNT
≥19	AMBIDEXTRIÖS

Socialt stånd

Sitt sociala stånd slår man fram med 2T6, modifierat med det antal BP man väljer att spendera för att höja det. För varje BP man spenderar får man +1 på tärningsslaget. Man behöver inte spendera några BP om man inte vill.

Vad det sociala ståndet innebär i realiteten varierar från kultur till kultur, och det är mycket upp till SL och spelarna att själva bestämma vad en rollpersons sociala stånd har för effekter. De exempel som ges nedan är att betrakta som riktlinjer.

Exempel:
Peter lägger 3 av sina återstående 8 BP på socialt stånd, så att han åtminstone slipper tillhöra den lägre underklassen. Han slår "9" med 2T6, vilket modifierat ger resultatet "12", och antecknar "Högre medelklass" i fält 8 på rollformuläret.

2T6+BP	Socialt stånd
2	EGENDOMSLÖS (TRÄL, SLAV, STRAFFÅNGE, TIGGARMUNK, LIVEGEN, GALÄRSLAV)
3–4	LÄGRE UNDERKLASS (TIGGARE, LATRINTÖMMARE, GRAVGRÄVARE)
5–7	HÖGRE UNDERKLASS (LÄRLING, GESÄLL, NOVIS)
8–11	LÄGRE MEDELKLASS (GROVHANTVERKARE, ARBETANDE KÖPMAN, STADSVAKT)
12–16	HÖGRE MEDELKLASS (FINHANTVERKARE, KÖPMAN, PRÄST, SJÄLVÄGANDE BONDE)
17–22	LÄGRE ÖVERKLASS (RÅDSMAN, HOVFOLK, HANTVERKSMÄSTER)
23–29	HÖGRE ÖVERKLASS (BORGMÄSTARE, SKRÅMÄSTARE, GILLESMÄSTARE, BISKOP, RIKSÄMBETSMAN)
30–37	LÅGADEL (RIDDARE, FRIHERRE, BARON, MARKIS, JARL, KARDINAL)
≥38	HÖGADEL (GREVE, HERTIG, PRINS, PÅVE, KUNG, KEJSARE)

Startkapital

Sitt startkapital slår man fram med 2T6, modifierat med det antal BP man väljer att spendera för att höja sitt startkapital. Till detta resultat lägger man också hälften av det antal BP man spenderat på Socialt stånd (avrunda uppåt). Slutsumman av detta kan aldrig bli mer än 10 högre (15 högre för köpmän) än den slutsumma man fick då man slog fram socialt stånd.

Exempel:
Peter har nu 5 BP kvar, och han väljer att spara alla dessa för att lägga på startfärdigheterna. Till slaget på tabellen för startkapital får han dock lägga +2 (hälften av de 3 BP han spenderade på socialt stånd, avrundat uppåt). Slutresultatet får inte bli högre än "22" (slutsumman från Socialt stånd, + 10).

Peter har tur och slår "11", vilket tillsammans med de 2 BPna blir 13. På grund av åldern fick ju Brutus Dubbelyxa dessutom "x2" på startkapital, så Peter antecknar nöjd "6.000 sm" i fält 21 på rollformuläret.

2T6+BP	Startkapital
2	250 SM
3–4	500 SM
5–7	750 SM
8–11	1.500 SM
12–16	3.000 SM
17–22	5.000 SM
23–29	10.000 SM
30–37	20.000 SM
38–46	35.000 SM
47–56	50.000 SM
≥57	100.000 SM

Räkna ut baschanserna (BC)

BASCHANSEN (FÖRKORTAS BC) är det FV du får automatiskt, gratis, när du skapar din rollperson. BC baseras på det grundegenskapsvärde som hör till färdigheten (står inom parentes intill färdighetens namn i Färdighetstabellen).

Du får BC i alla primära färdigheter och i alla yrkesfärdigheter, däremot inte i sekundära färdigheter och besvärjelser.

Speciella regler gäller för Tala och Läsa/Skriva modersmål. Se beskrivningen av dessa färdigheter för närmare information.

EXEMPEL:
Peter börjar med att räkna ut BC för de primära färdigheterna. För Bluffa, som är baserat på KAR, (som i hans fall är 10) får han enligt tabellen en BC på 2, vilket han antecknar med blyerts i "FV"-rutan intill Bluffa. Han fortsätter med Finna dolda ting, i vilket han får en BC på 1 eftersom hans INT bara är 8. Peter fortsätter på samma vis med alla de primära färdigheterna (inklusive Tvåhandsyxa; STY-baserad = BC 3).

Av beskrivningen av Tala modersmål får Peter fram att hans BC är 16 (FV B4), eftersom han inte tillhör överklassen eller adeln. Vidare ser han att han som högländare bara har "högländska" som modersmål. I beskrivningen av Läsa/Skriva modersmål ser Peter att hans BC i Läsa/Skriva är 11 (FV B3) eftersom han tillhör högre medelklass men inte har INT 15 eller mer. Han antecknar allt detta i fält 15 och fält 17 på rollformuläret.

När han är färdig med de primära färdigheterna går han över till sina yrkesfärdigheter och ser då att Tvåhandssvärd (som är ett tvåhandsvapen) baseras på STY. Hans STY är 16, vilket ger en BC på 3. Peter fortsätter på detta vis med alla yrkesfärdigheterna, inklusive Bluffa och Stjäla föremål, som han köpte extra.

När Peter är färdig med alla primära färdigheter och yrkesfärdigheter går han vidare till att räkna ut hur många erfarenhetspoäng han har.

RÄKNA UT ERFARENHETSPOÄNGEN (EP)

Ju äldre du är, desto mer erfarenhet har du hunnit samla på dig. Detta avspeglas i att du har fler erfarenhetspoäng (EP) att

Värde	BC
1–3	0
4–8	1
9–12	2
13–16	3
17–20	4
>20	5

spendera på de färdigheter du har från början. Beroende på din ålder får du ett antal EP redan från början.

(NOT: I vissa handböcker till DoD avgörs antalet EP av vilken "hjältestatus" man har. Använd den siffra som är högst.)

EXEMPEL:
Brutus var ju 50 år gammal, så han får 200 EP att spendera på sina startfärdigheter.

Att köpa fler EP

Om du har några BP kvar nu, och du inte vill gå tillbaka och använda dem t. ex. till att höja någon grundegenskap ytterligare, så kan du använda dem till att skaffa lite fler färdigheter. Du får 5 EP för varje BP du använder för detta.

Ålder (år)	-20	21-45	46-60	61-80	81-200	200-1000	1000-5000	5000+
EP	150	175	200	225	250	300	400	500

Att köpa färdigheter

NÄR DU BESTÄMMER de färdighetsvärden du har från början kallas det att *köpa färdigheter*. Du köper högre FVn för dina erfarenhetspoäng. Att köpa "ett snäpp högre" FV än vad du har kostar olika mycket beroende på vilket slags färdighet det är.

Beroende på typen av färdighet finns det också ibland begränsningar på hur högt FV du maximalt kan köpa.

(NOT: I de gamla reglerna samt i vissa handböcker till DoD avgörs det maximala FVt av åldern respektive vilken "hjältestatus" man har. Siffran som ges här är dock den som gäller.)

Lathund

Använd Lathunden så här: kolla i kolum-

Typ av färdighet	Kostnad för att höja FV med 1	Max FV du kan köpa
PRIMÄR FÄRDIGHET	2 EP	GRUNDEGENSKAPSVÄRDET*
YRKESFÄRDIGHET	3 EP	GRUNDEGENSKAPSVÄRDET*
SEKUNDÄR FÄRDIGHET	5 EP	GRUNDEGENSKAPSVÄRDET
MAGISKOLA	3/20 EP†	VAR.
BESVÄRJELSE	VARIERAR; SE NEDAN	PSY

**Denna begränsning gäller enbart när du SKAPAR rollpersonen. När RPn väl kommit i spel kan FV dock höjas till hur mycket som helst.*

†För att överhuvudtaget kunna välja en magiskola som sekundär färdighet måste man lyckas med "magiförmågeslaget" (se kapitlet "Magi"). OBS: Den högre kostnaden gäller endast om man har magiskolan som SEKUNDÄR FÄRDIGHET. För RP med en magiskola som yrkesfärdighet kostar det vanliga 3 EP. Det maximala FVt man kan köpa beror på om det är en yrkesfärdighet.

Lathund

FV du har \ FV du vill köpa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
1	–	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
2	–	–	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
3	–	–	–	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
4	–	–	–	–	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
5	–	–	–	–	–	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
6	–	–	–	–	–	–	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
7	–	–	–	–	–	–	–	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
8	–	–	–	–	–	–	–	–	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
9	–	–	–	–	–	–	–	–	–	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
10	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
11	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
12	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	1	2	3	4	5	6	7	8	9
13	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	1	2	3	4	5	6	7	8
14	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	1	2	3	4	5	6	7
15	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	1	2	3	4	5	6
16	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	1	2	3	4	5
17	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	1	2	3	4
18	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	1	2	3
19	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	1	2
20+	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	1

nen längst ut till vänster vilket FV du har, och följ den raden ut till höger tills du hamnar i kolumnen rakt under det FV du vill köpa. MULTIPLICERA det värde du finner där med kostnaden för att höja med ett.

EXEMPEL:
Brutus har BC 3 i Tvåhandsyxa, men vill höja detta till maximala 16 (hans STY) innan han ger sig ut på äventyr. Att höja från 3 till 16 kostar 13 (från tabellen) gånger 2 (för att det är en primär färdighet), alltså 26 EP. 174 EP kvar.

ATT KÖPA BESVÄRJELSER

Endast RP som har ett FV i en magiskola kan lära sig besvärjelser. Man kan dock inte lära sig besvärjelser vars Skolvärde är högre än magikerns FV i den magiskola som besvärjelsen tillhör.

Steg ett blir alltså oftast att höja sitt FV i magiskolan. Antag att man höjer det till exempelvis 10; detta innebär att personen nu kan lära sig alla besvärjelser i den skolan som har skolvärde 10 och lägre.

Kostnaden för att lära sig besvärjelser är annorlunda än för andra färdigheter. Kostnaden baseras på besvärjelsens skolvärde enligt tabellen intill.

Skolvärde	Kostnad för att höja FV med 1
1–3	2
4–6	3
7–9	4
10–12	5
13–15	6
16–18	7
19–21	8
För varje ytterligare +3	+1

EXEMPEL:
Mentalisten Sigurd Stjärnhand startar sin karriär med INT 15 och därmed BC 3 i Mentalism. Han vill redan från början kunna behärska besvärjelsen OSYNLIGHET, så han måste skaffa FV 9 i Mentalism (minst). Detta kostar 18 EP (6 ur lathunden, gånger 3 för att det är en yrkesfärdighet).

Sigurd vill nu lära sig besvärjelserna OSYNLIGHET (SV 9), FLYGA (SV 8), KÄNSLOLÄSNING (SV 5) och SPRÅNG (1). Till att börja med vill Sigurd skaffa sig FV 5 i alla dessa besvärjelser, och kostnaden i EP för detta blir:

OSYNLIGHET: 20 EP (kostnad: 4, gånger 5 ur lathunden)

FLYGA: 20 EP (kostnad: 4, gånger 5 ur lathunden)

KÄNSLOLÄSNING: 15 EP (kostnad: 3, gånger 5 ur lathunden)

SPRÅNG: 10 EP (kostnad: 2, gånger 5 ur lathunden)

EXEMPEL PÅ HUR MAN KÖPER FÄRDIGHETER

Peter resonerar som så att yrkesfärdighe-

Exempel: Yrkesfärdigheter

Färdighet (grundegenskap)	BC	Höjning	Kostnad i EP	Slutligt FV
BLUFFA (KAR)	2	+3	9 (3 X 3)	5
DRA VAPEN (SMI)	3	+4	12 (4 X 3)	7
MUTA (KAR)	2	0	0	2
SMIDE (STY)	3	+3	9 (3 X 3)	6
STJÄLA FÖREMÅL (SMI)	3	+3	9 (3 X 3)	6
TALA CHRONOS (INT)	1	+4	12 (4 X 3)	5 (B2)
TVÅ VAPEN (SMI)	3	0	0	3
STADEN CHRONOPIAS UNDRE VÄRLD (INT)	1	+5	15 (5 X 3)	6

terna är hans allra viktigaste färdigheter — det är ju de som utmärker honom som krigare. Därför börjar han med dem, därefter tänker han välja en sekundär färdighet (dyrt men nödvändigt, enligt honom), och slutligen tänker han se hur mycket han har kvar och lägga de EPna på de primära färdigheterna.

Yrkesfärdigheterna

Peter har ju redan använt 26 EP på att höja sitt FV i Tvåhandsyxa till max, så nu har han 174 EP kvar att spendera på sina primära färdigheter, sina tolv yrkesfärdigheter, samt eventuella sekundära färdigheter.

Han börjar med Tvåhandssvärd, som han vill vara halvbra i — FV 10 får räcka. I beskrivningen av "Vapenfärdigheter" ser han att Tvåhandssvärd och Tvåhandsyxa tillhör samma vapengrupp (han måste använda två händer för att kunna hantera dessa vapen), så han har automatiskt FV 8 i Tvåhandssvärd (hälften av det FV han har i Tvåhandsyxa). Det kostar sålunda bara 6 EP att höja till FV 10 i Tvåhandssvärd (grundkostnad 3, gånger 2 ur lathunden). 168 EP kvar.

Sköld är alltid bra att ha, men den kan ju inte användas tillsammans med hans favoritvapen, eftersom dessa måste användas med två händer. Han nöjer sig med FV 7 i "Vanlig sköld", vilket kostar 12 EP (3 x 4). 156 EP kvar.

Alltså läge för att lära sig använda något enhandsvapen också, och Peter har ju redan valt Bredsvärd. Hans BC i Bredsvärd är 3, så en ytterligare höjning med 4 blir lagom. 12 EP ger Brutus FV 7 i Bredsvärd, och 144 EP kvar.

Avståndsvapen är lämpligt ibland, men sådana fegtakter är inget för Brutus. Han nöjer sig därför med FV 6 i Långbåge, och eftersom hans BC var 3 räcker det med 9 EP (3 x 3) för denna höjning. 135 EP kvar.

Höjningen av de övriga yrkesfärdigheterna fördelar sig enligt följande: Peter struntar alltså i att ytterligare höja Muta och Två Vapen (onödigt just nu), men gör av med 66 EP på att höja de andra yrkesfärdigheterna. Bland annat ser han till att höja Tala Chronos till färdighetsnivå B2 (FV 5) så att han åtminstone kan göra sig förstådd i staden. 69 EP kvar till primära färdigheter och eventuella ytterligare sekundära färdigheter.

Magiskola?

Peter ser att han rent teoretiskt kan skaffa en magiskola till Brutus; det skulle kosta 20 EP att köpa FV 1 i någon magiskola. Å andra sidan kan han i så fall bara lära sig

Exempel: Primära färdigheter

Färdighet (grundegenskap)	BC	Höjning	Kostnad i EP	Slutligt FV
FINNA DOLDA TING (INT)	1	+5	10 (4 X 2)	6
FÖRSTA HJÄLPEN (INT)	1	0	0	1
GÖMMA SIG (INT)	1	+4	8 (4 X 2)	5
HOPPA (SMI)	3	+1	2 (1 X 2)	4
KLÄTTRA (SMI)	3	+1	2 (1 X 2)	4
KÖPSLÅ (KAR)	2	+2	4 (2 X 2)	4
L/S HÖGLÄNDSKA (SPECIAL)	11	0	0	11
RIDA (SMI)	8	0	0	8
SJUNGA (KAR)	2	0	0	2
SLAGSMÅL (STY)	3	+3	6 (3 X 2)	6
SMYGA (SMI)	3	+3	6 (3 X 2)	6
SPÅRA (INT)	1	0	0	1
TALA HÖGLÄNDSKA (SPECIAL)	16	0	0	16
UPPTÄCKA FARA (PSY)	1	+6	12 (6 X 2)	7
VÄRDERA (INT)	1	+1	2 (1 X 2)	2
ÖVERTALA (KAR)	2	+1	2 (1 X 2)	3

besvärjelser med SV 1; när han skall lära sig kraftigare besvärjelser kommer det att bli mycket, mycket dyrt. Han skullekunna köpa högre FV i magiskolan med en gång, men det kostar ju 20 EP per FV, och han har ju bara 69 kvar.

Peter har ju inget att förlora på att åtminstone se om han har någon magiförmåga. Både hans INT och PSY är 8, så det är inga problem att räkna ut medelvärdet... Han slår 1T100 — "68". Ingen magiförmåga, alltså — det hade ju behövts 8 eller lägre för det. Detta innebär i praktiken att Brutus aldrig kan lära sig magi — men hade han velat det hade han valt att bli magiker, resonerar Peter.

Sekundära färdigheter

Brutus vill ju kunna vara tjuv också, och då är Låsdyrkning en mycket viktig färdighet. Detta blir dock en sekundär färdighet för Brutus, och således ganska dyr att lära sig — FV 6 får räcka. Eftersom det är en sekundär färdighet får Brutus ingen BC i den, så höjningen blir från FV 0 till FV 6, vilket skulle kosta 30 EP (grundkostnad 5, gånger 6 ur lathunden). Peter drar sig då till minnes att han har gratis FV 3 i en valfri sekundär färdighet (från de särskilda förmågorna), och utnyttjar den här. Att höja en sekundär färdighet från FV 3 till FV 6 kostar 15 EP (3 x 5). 54 EP kvar.

Primära färdigheter

Peter har nu 54 EP kvar, och höjer Brutus resterande primära färdigheter:

(Notera att Brutus har FV 8 i Rida; 5 för att han är högländare och 3 i BC.)

Summa summarum har han alltså gjort av med alla sina 54 EP på de primära färdigheterna, och det blev ganska knappt ändå — Peter hade gärna sett högre FVn i nästan alla dessa färdigheter. Han har prioriterat Upptäcka fara, Finna dolda ting och Gömma sig; viktiga färdigheter för både krigare och tjuvar. Dessutom är han riktigt duktig i sina vapenfärdigheter. Finns bara en sak att göra — ge sig av ut på äventyr och samla ihop mer EP!

Utseende & personlig bakgrund

NU ÄR DIN ROLLPERSON helt färdig, sånär som på en viktig detalj — hans utseende samt hans bakgrundshistoria. Detta är saker som du bestämmer helt själv, utan siffror, tärningar, miniräknare eller konstiga poäng hit eller dit. Utseendet bör åtminstone omfatta de allra synligaste dragen — hårlängd, hårfärg, frisyr, ögonfärg, klädsel, längd, kroppsbyggnad, ärr eller andra utmärkande drag, etc. Låt fantasin flöda och samråd gärna med din SL när du hittar på en intressant bakgrundshistoria till din rollperson. Exempel på frågor som man bör tänka igenom är t. ex.:

- VARIFRÅN KOMMER DU?
- VARFÖR ÄR DU ÄVENTYRARE?
- VAD ÄR DITT STORA MÅL MED LIVET?
- HUR KAN DET KOMMA SIG ATT DU ÄR SÅ DUKTIG PÅ XXXXX (VAD DU NU ÄR DUKTIG PÅ)?
- SLÄKT? VÄNNER? ERFARENHETER? TIDIGARE ÄVENTYR?

När du är färdig med detta måste du tala om allting för din spelledare så att han kan ta hänsyn till detta i de äventyr han tänker utsätta dig för. Det är denna bakgrundshistoria som är det som verkligen skapar *rollspelande* — inte en massa siffror på ett papper. När du sedan rollspelar är det meningen att du skall *vara* din rollperson; tala och agera som *honom* — inte som du själv. Därför är det givetvis väldigt viktigt att du verkligen kan föreställa dig honom framför dig, även om sådant oftast kommer gradvis efter några spelmöten.

Ett annat sätt att skapa sin rollperson är att börja med denna punkt; att bestämma rollpersonens bakgrund, och därefter välja färdigheter och egenskaper utifrån detta.

Utrustning

INNAN DU OCH DINA VÄNNER ger er ut på äventyr är det dock ytterligare en liten, sista detalj ni måste fixa — utrustning. I utrustningstabellen finns uppräknat priser och tillgänglighet på det mesta ni kan komma tänkas att behöva, och det är bara att sätta igång och spendera startkapitalet. En snäll SL brukar ofta låta rollpersonerna ha lite livsviktiga saker redan från början, t. ex. ett vapen, en ryggsäck och kläder att gå i. Visst är penningbrist en intressant inledning på ett äventyr, men låt det inte gå alltför långt.



Kapitel tre: Färdigheter

Sekundära färdigheter

	An	Ba	El	Gl	Gy	Ha	Kr	Kö	Lm	Lö	Me	Mv	Pa	Re	Tj	Är
ANIMISM (INT)	X															X
ADMINISTRATION (INT) •		(X)				X		X	X			X				
AKROBATIK (SMI)		(X)			X					X					X	
ALKEMI (INT)			(X)													
ASTROLOGI (INT)			(X)													
AVVÄPNA (SMI)				X												
BUKTALA (PSY)					X											
BÄRSÄRKAGÅNG (PSY)																
DANS (SMI)					X											
DJURHELNING (INT)	(X)															
DJURTRÄNING (PSY)	(X)															
DRA VAPEN (SMI)				X			X									
DROGKUNSKAP (INT)	(X)		(X)								(X)	(X)				(X)
ELEMENTARMAGI (INT)			X													X
FÖRFALSKNING (INT)										(X)					X	
GEOGRAFI (INT) •		(X)						X	X					X		
GEOLOGI (INT)																
GIFTKUNSKAP (INT)	(X)		(X)							X	(X)	(X)	X			(X)
GYCKELKONSTER (SMI)					X											
HANTERA FÄLLOR (SMI)										X			X		X	
HANTVERK (VAR.) •		(1)				3	1	1				1		1		
HASARDSPEL (PSY)														(X)		
HERALDIK (INT)																
HISTORIA (INT) •									X							
HYPNOTISERA (PSY)											X					
KNOPAR (SMI)														(X)		
KULTURKÄNNEDOM (INT)•								X	X							
KÄNNA MAGI (PSY) •	A		A								A					A
LÅSDYRKNING (SMI)					X					X			X		X	
LÄKEKONST (INT)	X											X				
LÄPPLÄSNING (INT)																
LÄRD.FÄRDIGHETER (INT)•	1	1	1			1			X		1	2*	1*			1
L/S FRÄM. SPRÅK (INT) •	1	1	1			1		1	2		1	1	1	1		2
MAGISK KANAL. (PSY)			X													
MAGISTUDIER (INT)	X		X								X					X

	An	Ba	El	Gl	Gy	Ha	Kr	Kö	LM	Lö	Me	Mu	Pa	Re	Ti	Är
MASSAGE (SMI)																
MENTALISM (INT)											X					X
MUTA (KAR)							X	X		X					X	
MÅLNING (SMI)																
NAVIGATION (INT)														(X)		
ORIENTERING (INT)														(X)		
RIDA FLYGANDE DJUR (SMI)														(X)		
RÄKNING (INT)						X		X								
SCHACK & BRÄDSPEL (INT)																
SIMMA (SMI)														(X)		
SJÖKUNNIGHET (INT)														(X)		
SKÅDESPELERI (KAR)					X					X					X	
SPELA INSTRUM. (KAR) •		X			X											
SPÅ VÄDER (INT)																
STRIDSKONSTER (SMI)				X												
TALA FRÄM. SPRÅK (INT) •	1	1	1			1	1	1	2		1	1	1	1		2
TVÅ VAPEN (SMI) •				X			X									
UNDRE VÄRLDEN (INT) •		X					X			(X)					X	
VAPENFÄRDIGHETER (VAR.) •	1	2	1	5	2	1	3	1		2	2	1	3	1	2	
ZOOLOGI (INT)	(X)															
ÖRTKUNSKAP (INT)	(X)		(X)								(X)	(X)				(X)
ÖVERLEVNAD (INT)														(X)		
VALFRI	1*	1*	1*	1*	1*	1*	1*	1*	1*	1*	1*	1*	1*	1*	1*	

• Indikerar att denna färdighet har ett antal underfärdigheter som RPn måste lära sig separat.

En siffra indikerar att en RP med detta yrke får välja så många utav denna typ av färdighet som siffran anger.

x Indikerar att en RP med detta yrke får denna färdighet som yrkesfärdighet. (För färdigheter som dessutom är markerade med en "•" innebär det att RPn kan välja underfärdigheter inom denna färdighet som yrkesfärdigheter.)

"A" indikerar att yrket får denna färdighet som yrkesfärdighet automatiskt, utöver de tio vanliga.

Där någonting anges inom parentes innebär detta att yrket kan välja denna som yrkesfärdighet, men i så fall på bekostnad av någon av de andra färdigheterna inom parentes.

* Speciell inskränkning finns (se beskrivningen av yrket). För inskränkningar på den valfria färdigheten, se rubriken "Valfria färdigheter" i avsnittet "Yrken".

Allmänt

Man anger hur skicklig en rollperson är i en färdighet med hjälp av ett färdighetsvärde (FV) som normalt sträcker sig mellan 1 och 20. Hans chanser att lyckas använda denna färdighet modifieras sedan beroende på situationen. Det är t. ex. mycket lättare att klättra uppför en repstege än att klätt-

ra uppför en lodrät glaciär. Därför lägger man nästan alltid till en rad *modifikationer* till FVt. Slutresultatet, när alla modifikationer har räknats med, är rollpersonens Chans att Lyckas (förkortas hädanefter CL).

BESKRIVNINGAR

Beskrivningen av varje färdighet är uppställd enligt samma mönster och innehåller det du behöver veta.

NAMN: Här står färdighetens namn.

TYP: Färdigheterna är uppdelade i två olika typer: primära färdigheter och sekundära färdigheter. Här anges också ifall färdigheten tillhör kategori B.

YRKEN: Här anges, för sekundära färdigheter, vilka yrken som kan välja färdigheten som yrkesfärdighet. Vid vissa färdigheter, t. ex. Tala och Läsa/Skriva språk står inom parentes en siffra som anger hur många färdigheter ur denna "grupp" som rollpersonen kan välja.

GRUNDEGENSKAP: Här anges vilken grundegenskap färdigheten är baserad på.

BESKRIVNING: Här ges en beskrivning av hur färdigheten fungerar och hur man använder den i olika situationer, samt de modifikationer som ges i vissa lägen.

Färdighets-kategorier

Det finns två olika kategorier av färdigheter som behandlas lite olika.

VANLIGA FÄRDIGHETER (FÄRDIGHETER KATEGORI A)

Vanliga färdigheter har ett FV mellan 1 och 20 (högre värden går dock att uppnå) och markeras normalt inte på något speciellt vis. När man använder färdigheten skall man slå färdighetsslaget med 1T20 — slår man lägre än eller lika med sitt FV har man som regel lyckats.

Ofta modifieras FV dock uppåt eller nedåt; resultatet kallas "Chans att Lyckas" (förkortas CL).

B-FÄRDIGHETER (FÄRDIGHETER KATEGORI B)

Hos färdigheter kategori B omvandlar man ibland det vanliga FVt till ett *B-färdighetsvärde* på en skala från 0 till 5, där "0" betecknar absolut okunnighet och "5" betecknar att man är en fullärd mästare.

Kategorin används för vissa färdigheter där slumpen spelar liten eller ingen roll och tärningsslag är överflödiga; det gäller saker som man antingen kan eller inte. Ett bra exempel är färdigheten Tala Språk; antingen kan man göra sig förstådd eller också kan man det inte. Vid de enstaka tillfällen då slumpen verkligen avgör om rollpersonen lyckas eller misslyckas så använder man färdighetsvärdet på samma sätt som för kategori A. Sådana tillfällen kan t. ex. vara när rollpersonen är sinnesförvirrad, t. ex. av en drog eller ett slag i huvudet; när rollpersonen skall använda färdigheten under stress eller press; eller när rollpersonen lider av minnesdefekter, t. ex. vid hög ålder eller sjukdom.

"Vanligt" FV	B-FV
0	B0
1–4	B1
5–10	B2
11–15	B3
16–19	B4
20+	B5

Färdighet i kategori B fungerar precis som färdigheter av kategori A. DET ÄR BARA NÄR MAN SKALL ANVÄNDA DEM som färdighetsvärdet omvandlas till ett B-färdighetsvärde (B-FV) enligt tabellen intill.

När man anger ett B-färdighetsvärde så skriver man alltid ett "B" framför värdet. Att man har "FV B4" i en färdighet motsvarar alltså att man har ett "vanligt" FV som ligger någonstans mellan 16 och 19.

Vid somliga B-färdigheter anges exakt vilka kunskaper man har vid de olika B-färdighetsvärdena. För de färdigheter där detta inte anges används tabellen intill.

B0. Inga kunskaper alls (FV 0)

B1. Obetydliga kunskaper (FV 1–4)

Rollpersonen känner endast till det allra mest grundläggande och några få detaljer.

B2. Små kunskaper (FV 5–10)

Rollpersonen har fortfarande stora kunskapsluckor och måste slå i böcker för att kunna få fram detaljer. Han har dock ganska god inblick i de stora dragen.

B3. Goda kunskaper (FV 11–15)

Rollpersonen är välorienterad om de stora dragen men kommer inte upp till överkursnivån. Mindre välkända detaljer och speciella kunskapsområden är fortfarande diffusa.

B4. Mycket goda kunskaper (FV 16–19)

Har man uppnått denna nivå kan man bli lärare i färdigheten. RPn är i det närmaste fullärd och endast detaljer som tros vara glömda för omvärlden ligger utanför kunskapsområdet. Det som finns kvar att lära finns inte att tillgå utan omfattande forskning.

B5. Expertkunskaper (FV 20+)

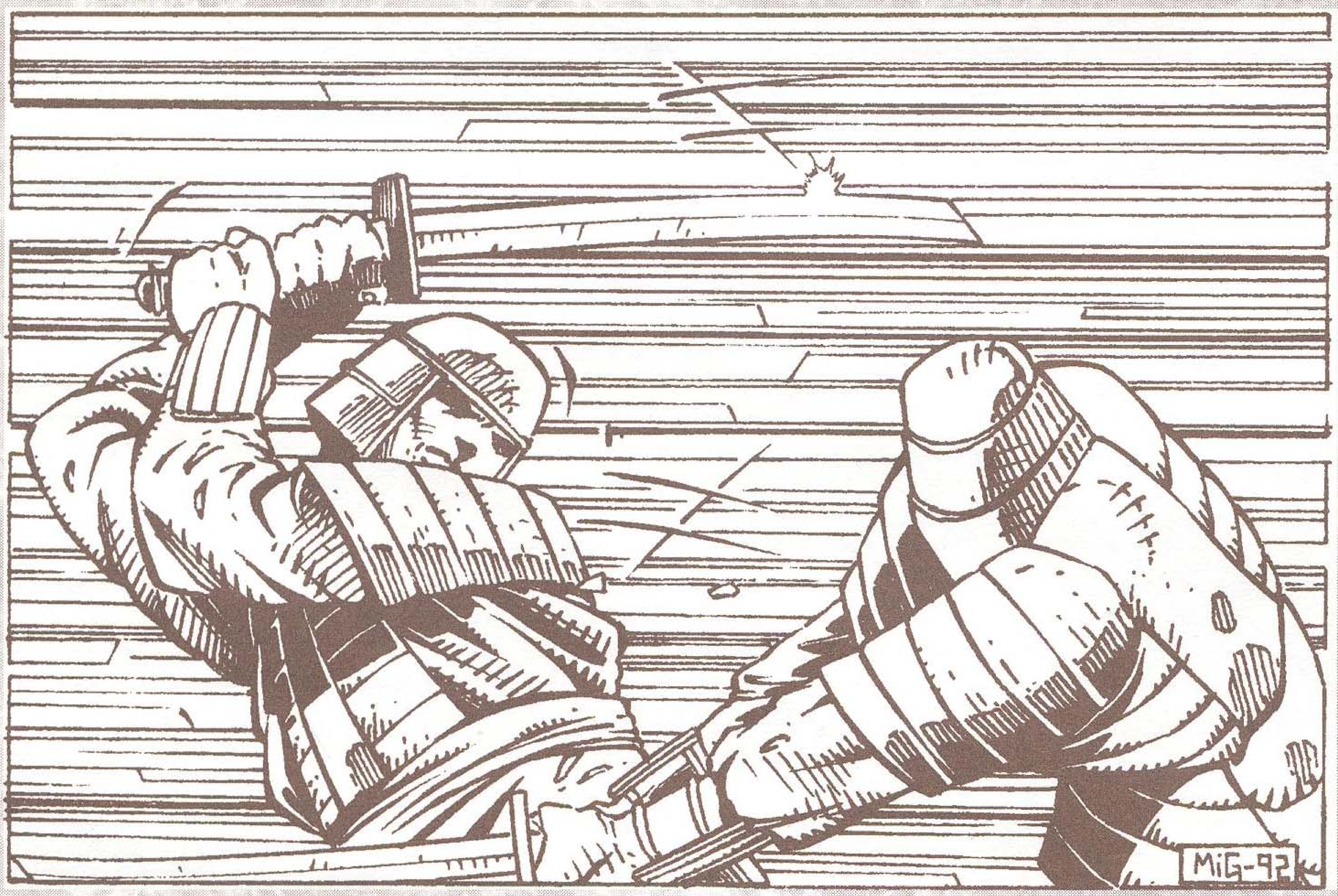
Rollpersonen är helt fullärd och kan utan vidare svara på alla frågor som rör ämnet.

Chans att lyckas (CL)

När man använder en färdighet ur kategori A (och i bland även ur kategori B) har man en viss chans att lyckas med den, uttryckt i ett värde mellan 1 och 20.

För färdigheter ur kategori A beräknas CL med start från FVt. Detta kan modifieras av flera olika faktorer, av vilka de flesta finns angivna vid varje färdighet. SL skall dock inte känna sig tveksam för att själv lägga in de faktorer han tycker att situationen kräver.

Vi kan inte förutse alla tänkbara situationer i spelet, och därför måste SL vara beredd att improvisera en smula. När man lagt till eller dragit ifrån alla modifikationer har man fått fram CL, och det gäller för den person som skall använda färdigheten att slå lägre än eller lika med detta tal med 1T20 för att lyckas. Detta kallas för ett *färdighetsslag*.



Att använda färdigheter ur kategori B

För färdigheter ur kategori B behöver man oftast inte slå med en tärning. Hur man i stället skall gå till väga står beskrivet vid varje färdighet. Om man i alla fall skulle behöva slå, görs detta på samma sätt som för kategori A.

Att slå ett färdighetsslag

Färdighetsslag görs med 1T20. Det gäller att slå så lågt som möjligt. Tärningsslaget kan i princip ge få fyra olika resultat:

20 = Fummel

Om färdighetsslaget blir "20" har man FUMLAT.

Vid de flesta färdigheter står specifikt vad detta innebär, annars är det helt enkelt det värsta tänkbara misslyckande som SL kan komma på. OBS! Om CL är 20 eller mer skall man slå igen; endast om detta slag är *högre än FV* är det fummel (annars är det bara "vanligt misslyckande").

Under 20, men över CL = Misslyckande

Om färdighetsslaget är under "20", men högre än CL, betyder detta att man har MISSLYCKATS med det man försökte göra.

Oftast får misslyckande inga särskilda följder förutom att man inte lyckades. I vissa fall är det dock helt livsfarligt att misslyckas, exempelvis när man försöker parera ett yxhugg. Det står oftast angivet i färdigheten hur lång tid det måste gå innan man får försöka använda färdigheten igen.

Över 1 och under eller lika med CL = Framgång

Om färdighetsslaget är över "1", men under eller lika med CL, betyder detta att man har LYCKATS med det man försökte göra.

Tja, färdigheten fungerar så som man hade tänkt sig. Beskrivningarna av färdigheterna anger i regel vad som händer om man lyckas.

1 = Perfekt

Slår man en etta på färdighetsslaget är detta ett PERFEKT slag.

Vid de flesta färdigheter står specifikt vad detta innebär, annars är det helt enkelt det bästa tänkbara resultat som SL kan komma på. OBS! Om CL är 1 eller lägre skall man slå igen; endast om detta slag är *lägre än FV* är det ett perfekt slag (annars är det bara "vanlig framgång").

Kom ihåg:

- Så länge man har FV 1 eller mer så lyckas man *alltid*, oberoende av CL, om man slår "1" med 1T20, och man misslyckas *alltid* om man slår "20".
- Om både FV och CL är 20 eller mer, kan man bara misslyckas om man slår "20" två gånger i rad. Man kan inte fumla.
- Om FV är 0 *och* CL är 0 eller lägre, måste man slå två "1" i rad för att lyckas. Man kan inte slå ett perfekt slag.
- Om det inte finns några modifikationer är CL samma som FV.

Differensvärde

Detta är ett begrepp som förekommer hos vissa färdigheter. Differensvärdet är lika med CL MINUS TÄRNINGSSLAGET. Om CL är 17 och man slår 12 så är differensvärdet 5.

DOLDA FÄRDIGHETSSLAG

I vissa fall är det inte lämpligt att spelaren får veta om hans rollperson har lyckats med sitt färdighetsslag eller inte. Detta gäller t. ex. färdigheten Finna dolda ting — om spelaren vet att färdighetsslaget lyckats och SL trots detta meddelar att han inte finner något, så vet ju personen säkert att det inte finns någonting gömt där han har letat.

Därför rekommenderas vid många färdigheter s. k. *dolda* färdighetsslag, som alltid slås utav SL, och tärningarna skall slås på ett ställe som spelarna inte ser. SL skall inte säga att han slår ett dolt färdighetsslag — spelarna skall bara höra tärningarna rassla, inte se vilket resultat de ger.

Tips till SL

Du kan slå dolda färdighetsslag bara för att skrämma eller skapa osäkerhet för spelarna. Även om du som SL vet att det inte finns några dolda ting, kan du slå tärningarna så att spelarna TROR att det kan finnas något gömt där de befinner sig.

Färdigheter och grundegenskaper

DET STÅR IBLAND ATT "grundegenskapsvärdet och de färdigheter som är baserade på grundegenskapen" förändras åt endera hållet. Detta kan t. ex. bero på yttre förhållanden (väder, vind), utmattning eller effekter av besvärjelser. Normalt gäller att:

om grundegenskapsvärdet sänks (eller höjs), så sänks (höjs) CL i de aktuella färdigheterna med lika mycket under den tid som effekten håller i sig. CL kan på detta vis aldrig bli lägre än 1.

Om förändringen av grundegenskapsvärdet däremot är *permanent*, så ändras *FV i de yrkesfärdigheter och primära färdigheter* som är baserade på grundegenskapen automatiskt med lika mycket. FV kan på detta vis bli hur högt eller lågt som helst, man kan även komma ned till FV 0.

Grundegenskapsslag

I VISSA SITUATIONER behöver man ta reda på hur väl RPn klarar sig utan att man egentligen kan använda någon färdighet. Detta kan vara t. ex. då han måste kasta sig undan ett fallande klippblock, då man behöver kontrollera hur han blir bemött i ett tempel, eller då han måste knuffa upp en fastrostad dörr.

Vid dessa kontroller använder man i stället det GRUNDEGENSKAPSVÄRDE som är lämpligast, t. ex. SMI för att undvika det fallande klippblocket, KAR för att charma in sig i templet eller STO för att baxa upp en igenrostad dörr.

Använd grundegenskapsvärdet i stället för FV, beräkna CL utifrån detta och slå ett vanligt färdighetsslag med 1T20.

Oftast står det specifikt angivet i reglerna när man skall göra Grundegenskapsslag, exempelvis "RPn måste klara ett Svårt PSY-slag".

Modifikationer på grundegenskapsslag

I många fall måste svårighetsgraden modifieras. Om man t. ex. SER klippblocket falla, om man har med sig presenter till templet eller om dörrens gångjärn är genomrostiga är det mycket lättare att lyckas.

Å andra sidan kanske man hamnar under en hel lavin av nedfallande stenar; templet kanske är en dödskult och man själv tillhör en livsbejakande religion; eller dörren dessutom är förbommad, och i så fall är det mycket svårare.

Nedan ges några riktlinjer om modifikationer. Börja med att ställa dig själv frågan:

- "HUR SVÅRT ÄR DET ATT UNDVIKA DE FALLANDE STENARNA?"
- "HUR SVÅRT ÄR DET ATT BLI VÄNLIGT BEMÖTT I TEMPLET?"
- "HUR SVÅRT ÄR DET ATT BAXA UPP DEN IGENBOMMADE DÖRREN?"

Fundera ett tag, tänk över de faktorer du kan komma på, och svara med ett av orden till vänster i tabellen intill, i kolumnen "Svårighetsgrad". Till höger hittar du modifikationen på grundegenskapsvärdet.

Resultatet av tärningsslaget tolkas exakt som om det vore ett färdighetsslag.

Svårighetsgrad	Modifikation på grundegenskapsvärdet
MYCKET LÄTT	+10
LÄTT	+5
MEDELSVÅRT	±0
SVÅRT	–5
MYCKET SVÅRT	–10
"OMÖJLIGT"	–15

Motstånds-tabellen

När man skall jämföra två värden mot varandra använder man ofta Motståndstabellen i stället för att slå Grundegenskapsslag. När man skall använda den, står det oftast angivet i reglerna.

Exempelvis står det vid många besvärjelser: "Slå PSY mot PSY på Motståndstabellen". I detta fall letar man längst upp upp kolumnen för den AKTIVES (den som lägger besvärjelsen) PSY-värde, och följer den nedåt tills man hamnar i raden för DEN PASSIVES (den som skall drabbas av besvärjelsen) PSY-värde. Därefter slår man 1T20; är resultatet lägre än eller lika med värdet i tabellen har man lyckats.

Om du inte vet den passives värde kan du använda följande tabell och resonera på samma vis som för Grundegenskapsslag.

Motståndstabellen

Passiv \ Aktiv	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
1	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	—	—	—	—	—	—	—	—
4	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	—	—	—	—	—	—	—
5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	—	—	—	—	—	—
6	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	—	—	—	—	—
7	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	—	—	—	—
8	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	—	—	—
9	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	—	—
10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	—
11	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—
12	†	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
13	†	†	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
14	†	†	†	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
15	†	†	†	†	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
16	†	†	†	†	†	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
17	†	†	†	†	†	†	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
18	†	†	†	†	†	†	†	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
19	†	†	†	†	†	†	†	†	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
20	†	†	†	†	†	†	†	†	†	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
21	†	†	†	†	†	†	†	†	†	†	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
OSV																					

Slå under eller lika med det angivna värdet med 1T20 för att lyckas.

†: Automatiskt misslyckande

—: Automatisk framgång

EXEMPEL:

Peters rollperson Brutus skall försöka bryta upp en låst kista som han inte lyckats dyrka upp. SL bedömer att kistan normalt är MEDELSVÅRT att bryta upp, men eftersom den har järnbeslag så fastställer han svårighetsgraden till SVÅR (15). Eftersom Brutus STY är 16 räcker det med att han slår "11" eller lägre med 1T20 för att lyckas. Han har tur och slår "11", och kistan är nu alltså uppbruten.

SL bedömer dock att Peter lyckades med så liten marginal att han dessutom utlöser den dolda fälla som fanns i kistan. Ut ur locket skjuts 10 sylvassa spikar, och SL bedömer att det är MYCKET SVÅRT (20) att undvika dessa. Brutus SMI är 16, och han måste alltså slå 6 eller lägre, men denna gång räcker inte hans höga SMI när han slår "17". Han träffas av 1T10 spikar, som är överdragna med ett svagt gift som normalt gör 2T6 KP i skada.

SL bestämmer att giftet har styrka 5, och Brutus måste nu slå ett Motståndsslag mot giftet (Peter FYS på 16 mot giftets svårighetsvärde, 5). Enligt tabellen innebär detta "automatisk framgång", vilket i detta fall innebär att giftet bara gör halv skada, 1T6 KP.

Svårighetsgrad	Värde på "passiv"
MYCKET LÄTT	1
LÄTT	5
MEDELSVÅRT	10
SVÅRT	15
MYCKET SVÅRT	20
"OMÖJLIGT"	25

Grundegenskapsslag eller slag på Motståndstabellen?

I regel är det snabbare och smidigare att slå ett Grundegenskapsslag i stället för att använda Motståndstabellen; men det finns en stor skillnad: när man gör ett Grundegenskapsslag kan det aldrig bli "automatisk framgång" eller "automatiskt misslyckande". Omvänt finns det ALLTID en viss chans att lyckas med ett Grundegenskapsslag.

Ställ dig själv frågan "Kan RPn misslyckas eller lyckas automatiskt med detta?" Blir svaret "ja" är det bättre att använda Motståndstabellen. Är man osäker kan man istället fråga "Kan man fumla eller slå ett perfekt slag?" Blir svaret "ja" är det bättre att göra ett Grundegenskapsslag. Några exempel utöver de som ges ovan:

- EN RP MED STY 5 SKALL LYFTA ETT STENBLOCK SOM VÄGER SEXHUNDRA KILO. HÄR ÄR DET INTE FRÅGA OM TUR; DET HÄNGER ENBART PÅ HUR STARK RPN ÄR. DET GÅR INTE ATT NÅ OLIKA GRAD AV FRAMGÅNG; ANTINGEN KAN MAN LYFTA STENEN ELLER SÅ KAN MAN DET INTE. MOTSTÅNDSTABELLEN, ALLTSÅ.
- EN RP MED FYS 17 SKALL MOTSTÅ ETT GIFT MED STY 2. HUR RPN ÄN BÄR SIG ÅT ÄR HANS IMMUNFÖRSVAR TILLRÄCKLIGT FÖR ATT BRYTA NED GIFTET. MOTSTÅNDSTABELLEN IGEN.
- EN RP LEDER EN DVÄRGISK HANDELSDELEGATION SOM SKALL FÖRSÖKA KÖPA TILLBAKA EN ERÖVRAD DVÄRGISK ARTEFAKT AV EN FIENTLIGT SINNAD ALVSTAM. HÄR HANDLAR DET MYCKET OM FÖRSTA INTRYCK OCH DET ÄR OMÖJLIGT ATT SÄGA HUR DET KOMMER ATT GÅ REDAN PÅ FÖRHAND (OM INTE SL HAR BESTÄMT SIG, FÖRSTÅS). DET ÄR MYCKET MÖJLIGT ATT NÅ PERFEKT FRAMGÅNG, LIKSOM DET ÄR MÖJLIGT ATT FUMLA. GRUNDEGENSKAPSSLAG, ALLTSÅ.
- ETT VANLIGT PROBLEM — *spelaren* HAR GLÖMT BORT NÅGOT SOM HANS *rollperson* FÅTT VETA. SKALL SL I DETTA LÄGE PÅMINNA SPELAREN? ENKLAST LÖSER MAN DET GENOM ETT GRUNDEGENSKAPSSLAG (INT) — DET FINNS RISK FÖR FUMMEL (RPN KOMMER IHÅG HELT FEL), OCH CHANS TILL PERFEKT SLAG (RPN DRAR SIG TILL MINNES VARENDA LITEN PYTTEDETALJ OCH LITE TILL). SVÅRIGHETSGRADEN BESTÄMS AV HUR LÄNGE SEDAN RPN FICK INFORMATIONEN, HUR DETALJERAD DEN VAR, SAMT MÖJLIGTVIS ÄVEN HUR VIKTIG INFORMATIONEN VAR.

Ett slutord

En erfaren SL har sådan "fingertoppskänsla" att såväl Grundegenskapsslag som slag på Motståndstabellen ofta inte behövs över huvud taget — SL kan i stället BESTÄMMA att det går på det ena eller andra viset.

Att skapa egna färdigheter

Det finns ingenting som hindrar att du skapar egna färdigheter om du känner att det behövs. Antag t. ex. att du vill beskriva en SLP som är mycket viktig för ett äventyr bara för att han har forskat i drakar i hela sitt liv. Borde inte han ha en färdighet som heter "Kunskap om drakar"? Borde inte idrottsmän ha "idrotts-färdigheter", t. ex. diskuskastning eller brottning? Militära härförare borde väl ha färdigheter som "Taktik" eller "Strategi"?

Många sådana färdigheter finns beskrivna i de regeltillbehör som finns till *Drakar och Demoner*, men är det någon du saknar är det bara att hitta på den färdigheten själv.

PRIMÄRA FÄRDIGHETER



BLUFFA

TYP: PRIMÄR

GRUNDEGENSKAP: KAR

ÖVRIGT: BLUFFA ÄR EN SEKUNDÄR FÄRDIGHET FÖR ALLA HÖGLÄNDARE

Detta är konsten att snabbt kunna dra till med en trovärdig och övertygande lögn. Färdigheten används när spelaren kommit på en lögn, och man behöver kontrollera om den som man försöker lura går på bluffen eller om han genomskådar den. Spelaren slår färdighetsslaget, men SL räknar ut CL dolt.

Jämför båda personernas INT — resultatet är modifikationen på FV i Bluffa. Om färdighetsslaget lyckas har bluffen lyckats, men bluffen kan komma att genomskådas efter ett antal minuter motsvarande differensvärdet. Slår man ett perfekt slag kommer bluffen inte att bli genomskådad. Om färdighetsslaget misslyckas eller är ett fummel har bluffen genomskådats direkt, och SL får avgöra vad det får för effekter.

EXEMPEL:
"Jag lovar och svär, mynten ÄR äkta!", säger Brutus (Peter) till värdshusvärden (SL). "De är helt tvättäkta, det är bara det att börsen hamnade under en dvärgisk handelsdelegations kärror, och därför är mynten en smula tillplattade". SL jämför Brutus INT, 8, med värdshusvärdens, 10, och finner att Brutus kommer att få –2 på sitt färdighetsslag i Bluffa (FV 5). Peter slår, en nia, och misslyckas alltså med sin bluff. Värdshusvärden vinkar till sig två troll som står vid dörren och upprepar "Skall jag kalla hit Myntmästargillet?"

Om Brutus hade talat sanning hade SL givit honom +5 på CL.

FINNA DOLDA TING

TYP: PRIMÄR

GRUNDEGENSKAP: PSY

Denna färdighet används i flera olika situationer då man måste avgöra om en person MEDVETET lägger märke till någonting speciellt, exempelvis dolda dörrar, gömda personer, gömda saker, fällor, etc. SL skall slå alla slag dolda. Fummel innebär att rollpersonen tror det motsatta, ett perfekt slag ger rollpersonen mer information än han normalt skulle få. Ett misslyckat slag innebär helt enkelt att han inte hittar eller hör någonting.

EXEMPEL:
Brutus är precis på väg ut från värdshuset Dvärgprinsens Bakficka när Peter hör att SL slår en tärning och frågar efter Brutus' FV i Finna dolda ting (som är 6). SL visste ju att det på det nedersta trappsteget låg en magisk silverpenning, och slog därför ett dolt färdighetsslag för att se om Brutus upptäckte det. SL resonerar dessutom att eftersom myntet blänker i fackelskenet inne på krogen, får Brutus +3 på sin CL (CL 9, alltså). SLs slag blev 6, så SL säger "På nedersta trappsteget ser du någonting som glittrar".

Brutus böjer sig ner och plockar upp

myntet, och Peter meddelar "Jag letar runt trappsteget och ser om jag hittar flera." SL vet att det ligger tre stycken liknande mynt nedanför trappan, så han räknar snabbt ut Brutus' CL för att hitta dem. Å ena sidan glittrar inte dessa mynt, men å andra sidan vet Brutus UNGEFÄR var de finns (CL +3), och han vet vad han letar efter (CL +3). CL 12, alltså. SL slår igen, 14, så SL säger "Nej, det finns inga fler mynt".

FÖRSTA HJÄLPEN

TYP: PRIMÄR

GRUNDEGENSKAP: INT

Många skador gör att man "blöder X antal KP per SR", men med ett lyckat färdighetsslag i denna färdighet har man lyckats lägga på ett förband och därigenom stoppat blodflödet. Dessutom krävs att man har tillgång till bandage. Färdigheten kan dock inte läka några förlorade KP.

GÖMMA SIG

TYP: PRIMÄR

GRUNDEGENSKAP: INT

Denna färdighet används närhelst en rollperson inte vill bli sedd. SL måste modifiera chansen att lyckas beroende på ljusförhållanden, den omgivande terrängen, klädsel hos den som gömmer sig, etc. Färdighetsslaget slås dolt. Om det lyckas innebär det att en sökande måste lyckas med ett färdighetsslag i Finna dolda ting för att finna den gömde. På detta slag skall han dessutom dra ifrån den gömdes differensvärde.

EXEMPEL:
Brutus förföljs av en ilsken värdshusvärd som han snuvat på betalningen för en utsökt middag. Han har FV 5 i Gömma sig, mörka kläder, och det är skymning. Brutus' CL blir alltså 8, och SL slår 17 med 1T20. Brutus gömmer sig bakom ett gathörn (SL upplyser Peter om att det inte var något vidare gömställe), och när värdshusvärden kommer sättande slår SL ett färdighetsslag på Finna dolda ting, modifierat med Brutus' differensvärde, +9. Antag att värdshusvärden hade haft FV 8 i Finna dolda ting; i så fall hade hans CL i att "Finna dold Brutus" blivit 17.

Modifikationer	
KLÄDER SOM KONTRASTERAR MOT BAKGRUNDEN:	−4
KLÄDER SOM SMÄLTER IN I BAKGRUNDEN:	+1
SKYMNING/GRYNING:	+2
NATT:	+5

HOPPA

TYP: PRIMÄR

GRUNDEGENSKAP: SMI

Denna färdighet används när man skall hoppa långt eller högt, samt om man skulle råka falla.

En rollperson kan hoppa lika många decimeter högt som hans FV i Hoppa+SMI, förutsatt att han kan ta sats. Annars kan han hoppa halva denna höjd. Han kan hoppa lika många decimeter långt som hans FV i Hoppa + (SMI x 4), förutsatt att han kan ta sats, annars kan han hoppa halva denna sträcka. Satsen måste alltid vara dubbelt så lång som hoppet är långt eller högt.

Denna färdighet kan även användas för att minska effekten av ett långt fall. En rollperson kan falla FV i Hoppa + (SMI x 2) dm utan att ta någon skada. Vid ett längre fall får han dra bort denna sträcka från den totala fallängden.

Ett lyckat färdighetsslag innebär att man hoppar [differensvärdet i dm] längre/högre än vad man kan. Misslyckande innebär att man hoppar [differensvärdet i dm] för kort/för lågt. Fummel innebär att man snubblar i upphoppet och landar en halv meter längre bort. Perfekt slag innebär att man hoppar så långt/högt som behövs (inom rimliga gränser...).



Modifikationer

HOPPAREN BÄR MED SIG MER ÄN STY X 4 KG	–10
HOPPAREN BÄR MED SIG MER ÄN STY X 2 KG	–5
HINDRANDE KLÄDSEL	–5

EXEMPEL:
Brutus Dubbelyxa flyr för livet undan en ilsk värdshusvärd och hans två trollhejdukar. Jakten går genom trånga gränder, uppför trappor och repstegar, över hustak, och ... STOPP! Nästa hustak ligger säkert sex-sju meter bort. Han hör trollen flåsa uppför trappan som leder upp till hustaket, inte mycket tid att tänka.

Brutus springer tillbaka, tar sats, och kastar sig ut. "Djäkla ridstövlar! Fördömda slängkappa!" Tankarna virvlar genom Brutus huvud då han flyger över tomrummet mellan hustaken. Femtio meter till marken...

SL upplyser om att det är sex meter till andra sidan. Brutus normala hoppförmåga är 68 dm (FV 4 + [SMI 16 x 4]), men dels hindrar slängkappan honom (–5 dm) och dels hindras han av ridstövlarna (–3 dm, bedömer SL). 6 meter precis alltså; lyckas färdighetsslaget klarar han det. Hoppet kräver 12 meter sats. Brutus slår 8, och hoppar 4 dm för kort! Som tur är finns en tvättlina spänd mellan husen, och SL bedömer att om Peter lyckas med ett Medelsvårt SMI-slag klarar Brutus av att få fatt i den



KLÄTTRA

TYP: PRIMÄR

GRUNDEGENSKAP: SMI

ÖVRIGT: LJUSALVER FÅR EN EXTRA BONUS PÅ +5 PÅ SITT FV I KLÄTTRA NÄR DE SKAPAS

Denna färdighet används då man skall avgöra om personen lyckas klättra uppför eller längs någonting. Man kan t. ex. klättra på väggar, uppe i tak, uppför repstegar, uppför trädstammar, gå armgång på en lina eller en takränna, osv. För att utöva fasad– och bergsklättring krävs linor och öglor att fästa dem i.

Hastigheten då man klättrar uppåt är [hälften av differensvärdet] meter per SR. Ett misslyckat slag innebär att man inte kommer längre. Tre misslyckade slag i rad innebär att man tvingas avbryta klättringen och man måste börja klättra nedåt. Fummel innebär att man tappar greppet. Ett perfekt slag innebär att man kommer dubbelt så långt som normalt.

EXEMPEL:
Brutus har just dödsföraktande kastat sig tvärs över gapet mellan två hustak, men misslyckats. Nu hänger han i änden på en tvättlina, intrasslad i skjortor och underkjolar, och har tre meter upp till närmsta fönster. Bakom honom närmar sig ett par riktigt elaka troll, och Brutus kan för sitt inre se hur de redan börjar fingra i skidorna till sina kastdolkar...

Brutus har FV 4 i Klättra, och SL bedömer att han får +5 på CL för att det är en ganska enkel manöver att bara gå armgång uppför en tvättlina. Peter slår sitt färdighetsslag — 5! Med differensvärde 4 innebär det att Brutus tar sig 2 meter upp längs tvättlinan under den första SR:n. Nästa SR ser Brutus i ögonvrån hur trollen står uppe på hustaket och flinande tittar ned på honom. Såväl guldtänder som kastdolkar glimmar i månljuset. Peter slår ett nytt färdighetsslag med 1T20 — 7. Brutus har fortfarande CL 9, och differensvärdet 2 innebär att han klarar den sista metern upp till fönstret. I samma ögonblick som han häver sig in över fönsterkarmen fastnar en kastdolk med ett sjungande ljud i fönsterbågen.

KÖPSLÅ

TYP: PRIMÄR

GRUNDEGENSKAP: KAR

ÖVRIGT: WONGOSER OCH KÖPMÄN FÅR EN EXTRA BONUS PÅ +5 PÅ SITT FV I

KÖPSLÅ NÄR DE SKAPAS (KÖPMÄN SOM ÄR WONGOSER FÅR +10).
HANTVERKARE FÅR EN BONUS PÅ +3.

Detta är färdigheten i att pruta och köpslå om något.

Jämför båda personernas INT — resultatet är modifikationen på FV i Köpslå. Om färdighetsslaget lyckas har förhandlingen lyckats och priset sänks med 5% x differensvärdet. Slår man ett perfekt slag sänks priset med 10% x differensvärdet. Om färdighetsslaget misslyckas händer ingenting med priset, men fumlar man höjs det med 5% x differensvärdet.

Modifiera CL om utgångspriset ÄR för högt; +1 på CL för var tionde procent över det verkliga värdet.

EXEMPEL:
Peter skall köpa en ridhäst och handlaren begär 6.000 sm. Trots att Brutus egentligen inte har en aning om vad hästar är värda tycker han detta är lite dyrt och börjar köpslå. Brutus har FV 4 i Köpslå och INT 8, och Peter slår 9 med 1T20 på färdighetsslaget. SL räknar ut Peters CL; FV 4, −2 för att hästhandlaren har INT 10, +10 för att hästen egentligen bara är värd hälften (6.000 är 100% mer än det verkliga värdet 3.000, därav +10).

CL blir alltså 12, och Peters färdighetsslag lyckades. Hästhandlaren förklarar med en uppgiven gest "Ni är en alldeles för duktig förhandlare, min ädle herre. 5.100 silverdaler, men inte ett kopparöre mindre! Min fru kommer att flå min tunga för det här..."

Peter tycker att han gjort en god affär och går nöjd därifrån. Om han vetat någonting om hästars värde skulle han naturligtvis ha vänt sig till en annan hästhandlare, ty inte ens en mycket fin ridhäst är värd mer än 3.000 sm. (Se färdigheten Värdera.)

LYSSNA

TYP: PRIMÄR

GRUNDEGENSKAP: INT

Denna färdighet används för att kontrollera om en rollperson hör något. Alla slag görs dolt av SL. Om summan av modifikationerna blir mer än noll, uppfattar RPn automatiskt ljudet. Om den totala summan däremot blir noll eller lägre, ska SL slå ett färdighetsslag med denna modifikation för att ta reda på om RPn hör något.

Efter att man har hört ett ljud kan man försöka identifiera VAR ljudet kommer ifrån och VAD det är. Det krävs ett lyckat färdighetsslag i Lyssna för varje svar man vill ha. SL måste ta hänsyn till omständigheterna kring ljudet för att avgöra vilka modifikationer som skall sättas in och hur ofta lyssnaren får slå.

Avst. till ljudet	Mod.
0–2 M	+5
3–5	+3
6–10	+1
11–20	±0
21–50	−1
51–75	−3
76–150	−5
151–250	−8
251–400	−11
401–600	−15
601–1000	−20
1000–2000	−25
2000–3000	−40

Lyssnaren...	Mod.
LYSSNAR AKTIVT	+5
GÖR INGET SPECIELLT	±0
VISKAR	−2
PRATAR	−5
SLÖAR	−7
SKRIKER	−10
FÖR OLJUD	−10
SLÅSS	−10

LÄSA/SKRIVA MODERSMÅL

TYP: PRIMÄR, B

GRUNDEGENSKAP: SPECIELL (INT)

ÖVRIGT: BC I LÄSA/SKRIVA MODERSMÅL BERÄKNAS INTE ENLIGT DE VANLIGA REGLERNA.

De olika rasernas modersmål är:

DVÄRGAR: DVÄRGISKA

GOBLINER: —

HALVALVER: CHRONOS OCH ALVISKA

DIMALVER: CHRONOS OCH ALVISKA

Andra faktorer	Mod.
MEDVIND FRÅN LJUDET	+1 – +5
MOTVIND MOT LJUDET	−1 — −5

Ljudkälla	Mod.
ARMBORSTSKOTT	+2
BÅGSKOTT	±0
KROSSAT GLAS	+2
KROPP SOM SLÅR I MARKEN	±0
DÖRR ÖPPNAS	±0
DÖRR ÖPPNAS FÖRSIKTIGT	−3
FÖRSIKTIGA STEG	−1
NORMALA STEG	±0
SPRINGANDE STEG	+1
SVÄRDSSTRID	+5
KNYTNÄVSSLAG	+1
NYSNING	+1
SNARKNING	±0
VISKNING	−3
PRAT	±0
HÖGLJUDD KONVERSATION	+2
SKRIK	+5
EXPLOSION	+20

HÖGLÄNDARE: HÖGLÄNDSKA

MÄNNISKOR: CHRONOS ELLER ETT ANNAT MÄNNISKOSPRÅK

ORCHER: —

DRAKONITER: DRAKONITISKA OCH CHRONOS (2 NIVÅER LÄGRE)

LJUSALVER: ALVISKA OCH CHRONOS

STADSALVER: ALVISKA OCH CHRONOS

TROLL: —

WONGOSER: CHRONOS OCH "WONGOSISKA"

I övrigt, se Läsa/Skriva främmande språk bland de sekundära färdigheterna.

En rollpersons BC i att läsa och skriva sitt modersmål beror på hans sociala stånd och INT. Se tabellen nedan:

Socialt stånd	BC
ÖVERKLASS EL. ADEL *(INT 15+)*	20
ÖVERKLASS EL. ADEL *(INT 1–14)*	16
HÖGRE MEDELKLASS *(INT 15+)*	16
HÖGRE MEDELKLASS *(INT 1–14)*	11
LÄGRE MEDELKLASS *(INT 15+)*	11
LÄGRE MEDELKLASS *(INT 1–14)*	5
HÖGRE UNDERKLASS *(INT 15+)*	5
HÖGRE UNDERKLASS *(INT 1–14)*	1
ÖVRIGA *(INT 15+)*	1
ÖVRIGA *(INT 1–14)*	0

RIDA

TYP: PRIMÄR

GRUNDEGENSKAP: SMI

ÖVRIGT: HÖGLÄNDARE FÅR EN EXTRA BONUS PÅ +5 PÅ SITT FV I RIDA NÄR DE SKAPAS. RIDA ÄR EN SEKUNDÄR FÄRDIGHET FÖR LJUSALVER OCH DRAKONITER.

Att rida en häst i stilla skritt är ingen konst, men att bemästra en skenande hästs framfart i en snårig skog kan vara lite värre. Rida blir en konst först när man försöker sig på någonting avancerat, t. ex. att hoppa, galoppera, strida från hästryggen, m. m.

Varje gång man försöker sig på en sådan handling måste man slå ett färdighetsslag modifierat beroende på situationen för att se om man behåller kontrollen över djuret. Misslyckas man faller man av och tar skada enligt de vanliga fallreglerna (skadan minskas i detta fall INTE för att man har FV i Akrobatik eller Hoppa). Däremot räcker det med att lyckas med ett vanligt färdighetsslag i Akrobatik om man på eget bevåg vill hoppa av riddjuret i full fart. Fumlar man när man slår ett färdighetsslag för Rida faller man automatiskt av och tar dubbel fallskada.

Strid till häst

Det krävs specialtränade hästar för att strida från hästrygg, eftersom man bara kan styra hästen med en hand och skänklarna (=benen). En vanlig ridhäst löper dessutom risk att drabbas av panik i en stridssituation då en annan häst rider rakt emot den i full fart. Ryttaren måste därför alltid slå ett färdighetsslag i detta läge. Misslyckande innebär att hästen skenar i en slumpvis vald riktning bort från striden.

Skenande hästar

För att stoppa en skenande häst krävs ett färdighetsslag i Rida, dock med halverad CL. Om slaget lyckas, lugnar hästen ned sig. Om det misslyckas, fortsätter hästen skena. Om man misslyckas OCH slaget är högre än ens omodifierade FV i Rida, kastas man av. Detsamma gäller vid fummel.

Andra saker som kan få hästar i sken är eld, explosioner, drakar och andra stora rovdjur. I en sådan situation krävs dessutom att hästen klarar ett Medelsvårt INT-slag för att inte skena (en vanlig häst har INT 2; en tränad stridshäst har INT 5).

Flygande riddjur

För att kunna rida ett flygande djur, exempelvis en sekuda, grip eller drake, krävs den sekundära färdigheten Rida flygande djur.

SJUNGA

TYP: PRIMÄR

GRUNDEGENSKAP: KAR

Denna färdighet omfattar både förmågan att skriva sånger, att memorera dem och att framföra dem. Färdigheten kan användas till att höja spelarens KAR i åhörarnas ögon, ett förslag är med +2 för ett lyckat slag och +5 för ett perfekt slag. Effekten håller i sig så länge inte sångaren gör bort sig.

SLAGSMÅL

TYP: PRIMÄR

GRUNDEGENSKAP: STY

Denna färdighet används när en person hamnar i obeväpnad strid (såvida han inte har lärt sig någon Stridskonst). Färdigheten omfattar anfall med Knytnäve och Spark. I övrigt går Slagsmål till precis som strid med vapen.



SMYGA

TYP: PRIMÄR

GRUNDEGENSKAP: SMI

När en person försöker röra sig så ljudlöst som möjligt skall han använda denna färdighet. SL slår då ett färdighetsslag och använder differensvärdet som modifikation på CL för dem som försöker upp-

täcka honom med färdigheten Upptäcka fara.

En person som smyger kan inte röra sig snabbare än halva sin normala hastighet. Han kan dock smyga extra försiktigt, en fjärdedel av sin normala gånghastighet, och får då +5 på CL. Ett färdighetsslag krävs varje minut.

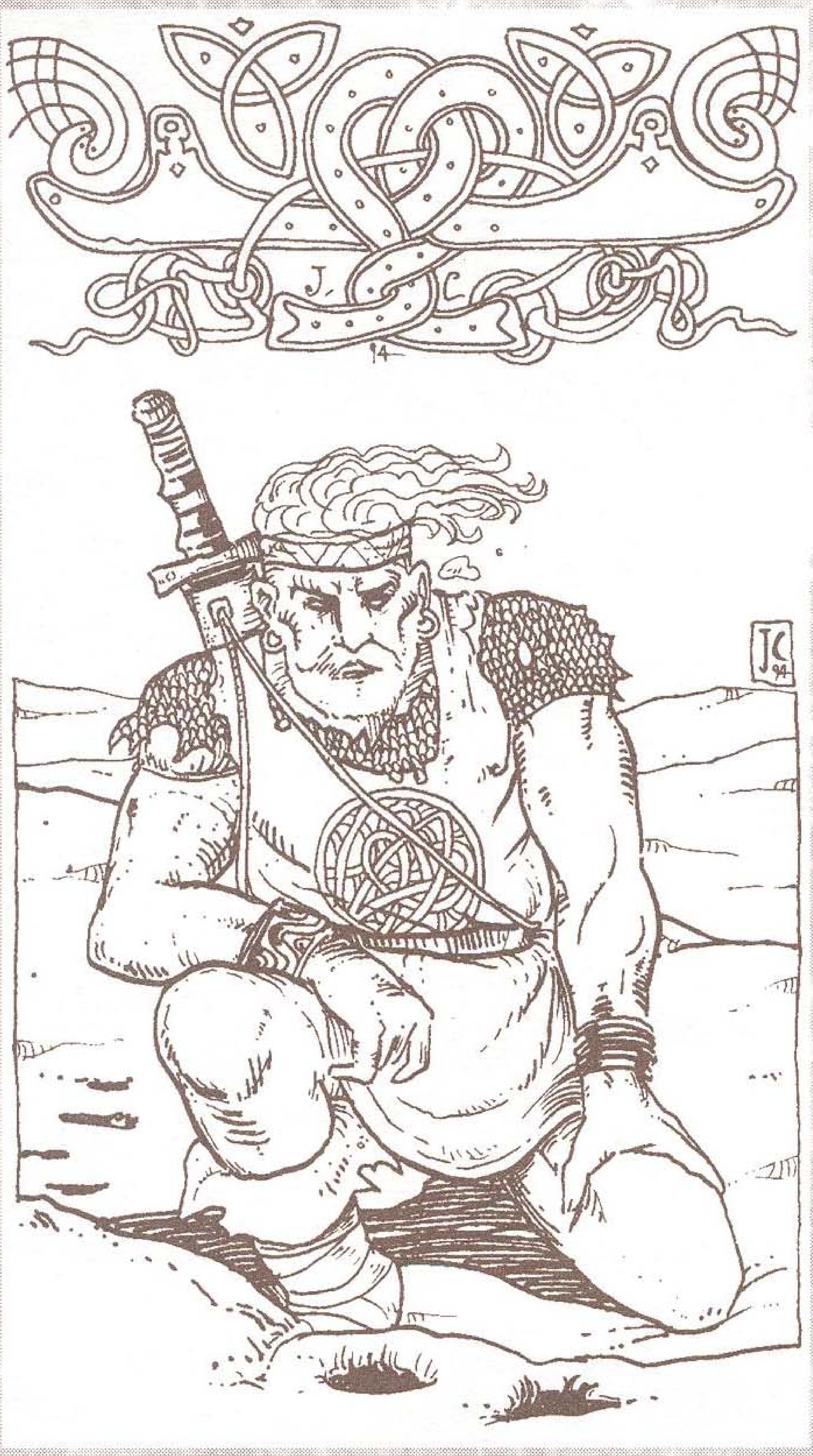
SL bör lägga på följande modifikationer när han räknar ut en smygandes CL:

Omständighet	Mod. på CL
REGN*	+1 TILL +5
ÅSKA	+10
VIND OCH NÄRLIGGANDE TRÄD*	+1 TILL +5
PORLANDE VATTENDRAG	+1 TILL +5
METALLRUSTNING	–4
GRUS	–4
ANNAT LJUD I NÄRHETEN*	+1 –+20

* SL får själv anpassa modifikationen inom de givna ramarna beroende på omständigheterna.

Exempel:
Brutus är på flykt från två förföljande troll och en ilsk värdshusvärd. Han står gömd bakomen dörr inne i ett hus när han ser genom dörrspringan att förföljarna går förbi ute på gatan. Så försiktigt han någonsin kan tränger sig Brutus ut genom dörren för att smyga bort längs gatan åt andra hållet.

SL modifierar Brutus' CL med +4 på grund av larmet från en närliggande krog. Han har FV 6 i Smyga, CL 10 alltså. SL slår färdighetsslaget dolt — 14. SL fortsätter med att omedelbart slå för trollen och värdshusvärden; de får var sitt färdighetsslag på Upptäcka fara med +4 på CL (Brutus' differensvärde).



SPÅRA

Typ: Primär

Grundegenskap: INT

Detta är färdigheten att följa de spår någon eller något lämnat efter sig. Man slår med en timmes mellanrum ute i vildmarken, eller med en minuts mellanrum inne i staden. Varje slag (leta efter ett spår, kolla om det är rätt, och se åt vilket håll spåret fortsätter) tar cirka femton sekunder (3 SR).

Misslyckas spåraren med sitt färdighetslag har han tappat spåret och kan inte försöka igen förrän han dessutom lyckats med ett färdighetsslag i Finna dolda ting. Om han fumlar hittar han ett annat spår att följa under 1T6 timmar (minuter om i stad). SL måste även slå vid varje valsituation spåraren ställs inför, t. ex. där stigen delar sig eller i en korsning.

Om den förföljde vet om att han är förföljd kan han försöka dölja sina spår. Spårarens CL minskas i så fall med den förföljdes FV i Spåra, men den förföljde kan bara förflytta sig hälften så fort som vanligt.

Underlag	CL-mod.
MJUKT	+5
MEDIUM	±0
HÅRT	–5
SUMPIGT	+5
BLÖTT ELLER LERIGT	+2
SNÖ	+5

Vegetation	
SKOG	+1
HÖGT GRÄS	+5
INGEN, T. EX. "BERG I DAGEN"	–10
BUSKAR	+3

Spårets ålder	
UPP TILL 1 TIMME	±0
UPP TILL 6 TIMMAR	–1
UPP TILL 12 TIMMAR	–2
UPP TILL 24 TIMMAR	–3
UPP TILL 2 DAGAR	–5
UPP TILL 7 DAGAR	–7
UPP TILL 14 DAGAR	–15
MER ÄN 14 DAGAR	–20

Diverse	
DEN FÖRFÖLJDE BLÖDER	+3
UPPBLANDAT MED ANDRA SPÅR	–5
REGN	–2 PER TIMME
SNÖFALL	–5 PER TIMME
TRÄNAD SPÅRHUND HJÄLPER TILL	+15

Exempel:
"Härligt!" utbrister värdshusvärden till sina två trollkumpaner. "I det här regnet skall det inte vara några problem att se vart den slemme högländar-

uslingen tagit vägen. Kolla, det där måste vara hans fotavtryck!"

Mycket riktigt har ett lätt duggregn börjat. SL bedömer att förföljarna därför får +2 på sina CL att följa Brutus' spår. Den högsta FV de har inom gruppen är FV 7, så CL blir 9. Vid varje vägkorsning måste de dock göra ett nytt färdighetsslag, vilket tar cirka 15 sekunder. Efter några kvarter leder spåren ut på de Tusen Fröjdernas Gata, och blandas upp med hundratals andra fotavtryck. CL sjunker sålunda raskt till 4.



Om Brutus hade försökt dölja sina spår hade hans FV i Spåra (1) dragits bort från förföljarnas CL, men han hade bara kunnat färdas hälften så fort.

STJÄLA FÖREMÅL

Typ: Primär

Grundegenskap: SMI

Övrigt: Stjäla föremål är en sekundär färdighet för alla högländare

Denna färdighet används då man skall stjäla något ur någons kläder utan att denne märker något. Om man lyckas med sitt färdighetsslag innebär detta att man fick tag på det man ville. Om den bestulne lyckas med ett Svårt PSY-slag innebär det dock att han upptäcker stölden omedelbart. Om tjuvens färdighetsslag misslyckas räcker det dock med ett Medelsvårt PSY-slag för att upptäcka stölden, och om tjuven fumlar behöver offret inte ens slå. Om tjuven skulle råka slå ett perfekt slag kan stölden inte upptäckas över huvud taget.

Om det finns människor i närheten finns alltid 5% chans att någon av dem upptäcker stölden. En misslyckad stöld har 25% chans att bli uppmärksammad.

Omständighet	CL-mod.
Föremålet ligger i ytterficka	−1
Föremålet ligger i ryggsäck, ränsel, väska, el dyl.	−5
Föremålet ligger i innerficka	−7
Föremålet sitter på offret (ring, halskedja, etc)	−12
Föremålet hänger i offrets bälte	±0

TALA MODERSMÅL

Typ: Primär, B

Grundegenskap: speciell (INT)

Övrigt: BC i Tala modersmål beräknas inte enligt de vanliga reglerna

En rollpersons BC i sitt eller sina modersmål beror på hans sociala stånd. Om han enligt tabellen för Socialt stånd tillhör överklassen eller adeln får han FV 20 (B5) som BC. Alla andra rollpersoner har FV 16 (B4) som BC.

De språk som de olika raserna får BC i att Tala är:

Dvärgar: dvärgiska

Gobliner: Chronos

Halvalver: alviska och Chronos

Dimalver: alviska

Högländare: högländska

Människor: Chronos eller ett annat människospråk

Orcher: orchiska och Chronos (FV 5; B2)

Drakoniter: drakonitiska och Chronos (FV 5; B2)

Ljusalver: alviska och Chronos

Stadsalver: alviska och Chronos

Troll: Chronos

Wongoser: wongosiska och Chronos (FV 5; B2)

I övrigt, se Tala främmande språk bland de sekundära färdigheterna.

UPPTÄCKA FARA

Typ: Primär

Grundegenskap: PSY

Denna färdighet används i flera olika situationer då man måste avgöra om en person OMEDVETET lägger märke till någonting speciellt. Den kan sägas fungera som ett slags sjätte sinne som varnar en när en fara eller något annat oväntat hotar. SL slår alla slag i denna färdighet dolt. Om faran inte upptäcks kan SL slå ett nytt slag varje minut.

Blir differensvärdet mindre än 5 får man ingen klar bild av vad det är, utan

bara en intuitiv känsla av att någonting inte är som det ska.

EXEMPEL:
Brutus har äntligen lyckats skaka av sig en efterhängsen, bråkig värdshusvärd och sitter nu på tavernan "Den proppmätta gåsen" med ett karaff mörkrött, avslappnad och lite glad i hatten. Plötsligt hör han att SL rullar tärningarna och meddelar "du känner att någonting inte riktigt är som det ska..." Brutus ser sig omkring (SL slår ett slag i Finna dolda ting) och Brutus lyckas i folkmassan vid baren upptäcka en bekant karaktär — ett troll med höger hörntand förgylld, anställd som vakt av den efterhängsna, bråkiga värdshusvärden...

Brutus har FV 7 i Upptäcka fara, och slaget som SL slog var modifierat med +4 för att trollet var så pass stort och stack ut ur folkmassan; med −2 för att Brutus var lite smålullig, samt ytterligare −4 för att lokalen var rätt så rökig och bullrig, totalt alltså CL 5. I själva verket har trollet stått i baren i nästan en minut, men det första slaget misslyckades. Det andra slaget blev däremot en fyra, så SL meddelade så förtäckt han kunde att något fientligt fanns i lokalen.

VÄRDERA

TYP: PRIMÄR

GRUNDEGENSKAP: INT

ÖVRIGT: KÖPMÄN FÅR EN EXTRA BONUS PÅ +5 PÅ SITT FV I VÄRDERA NÄR DE SKAPAS. HANTVERKARE FÅR EN BONUS PÅ +3.

Med hjälp av denna färdighet kan man bestämma ett föremåls värde. SL slår alla färdighetsslag dolt. CL modifieras beroende på hur sällsynt föremålet är för RPn:

För en krigare är t. ex. hittar en magisk stav "Extremt ovanlig", och för en magiker är ett välgjort svärd "Ovanligt". En flaska vin eller en skjorta är "Mycket vanliga" för de flesta (om inte försäljaren lyckas övertyga köparen om motsatsen; kontrollera med färdigheten Köpslå, alternativt även Bluffa om försäljaren ljuger).

MYCKET VANLIGT	+10
GANSKA VANLIGT	+5
VANLIGT	±0
OVANLIGT	−5
EXTREMT OVANLIGT	−10
UNIKT	−15

Med hjälp av differensvärdet får man veta hur mycket föremålet över– eller undervärderas — ±5% för varje poäng som färdighetsslaget lyckas eller misslyckas.

Om CL i denna färdighet blir högre än INT, använder man det I STÄLLET för INT när man Köpslår (se denna färdighet).

EXEMPEL:
Brutus står hos hästhandlaren Hederlige Horatius och kikar på en ridhäst. Nu kan man ju tycka att högländaren Brutus borde vara kung på att värdera hästar, uppvuxen på hästryggen som de flesta högländare är, men Brutus är som sagt en ovanlig högländare och har bara FV 8 i Rida. SL bestämmer således att hästar endast är "vanliga" företeelser i Brutus' värld.

SL slår ett dolt färdighetsslag för Brutus (FV 2 i Värdera) — 14! Differensvärdet blir 12, alltså 60% fel! Hästen är egentligen värd 3.000 sm, och SL bestämmer att Brutus övervärderar det stackars öket. 3.000 + 60% blir 4.800 sm, så SL säger till Peter att "Det är en jättefin häst, den är väl värd en sådär fyra och ett halvt, femtusen silver..."

ÖVERTALA

TYP: PRIMÄR

GRUNDEGENSKAP: KAR

Att övertala någon är att få någon att göra något som han egentligen inte vill. Färdigheten förutsätter att man inte använder några tvångsmetoder eller utpressning; det är inte svårt att övertala någon med en svärdsegg mot struphuvudet. Om förslaget är farligt eller otillåtet föreslås en modifikation på färdighetsslaget, exempelvis −5.

Färdigheten används när spelaren kommit på ett bra övertalningsargument, och man behöver kontrollera om den som man försöker övertala köper argumenten. Spelaren slår färdighetsslaget, men SL räknar ut CL dolt.

Jämför båda personernas INT — resultatet är modifikationen på FV i Övertala. Om färdighetsslaget lyckas eller blir perfekt har övertalningen lyckats. Om färdighetsslaget misslyckas, får man försöka EN gång till med −5 på CL, men är det ett fummel har man misslyckats totalt, och SL får avgöra vad det får för effekter.

Se även färdigheten Muta.

EXEMPEL:
Nu är goda råd dyra och osynlighetsformler ovärderliga. Brutus sitter på en taverna med ett uppretat troll på andra sidan bordet. Som om det inte vore nog har trollet ett pistolarmborst under bordsskivan, med pilspetsen riktad rakt mot Brutus känsligare delar.

"Eh, trollet, kan du inte rikta den där slangbellan åt ett annat håll så kan vi prata igenom det här" försöker Brutus lite patetiskt. "Huh?" kommer svaret, inte helt oväntat. SL räknar snabbt ut CL för Brutus eventuella övertalningsförsök; FV 3, +8 för hans INT, −6 för trollets INT. CL 5, alltså. Brutus försöker igen "Du vet, om du skjuter mig kommer det att bli mycket problem, gladiatorjägarna gillar såna som dig, stora, starka och våldsamma... Du kan få problem, min vän."

Peter slår ett färdighetsslag, 16. Totalt misslyckande. "Vaddå slangbella? Går det att äta...?"

Sekundära färdigheter

ADMINISTRATION

TYP: SEKUNDÄR, B

YRKEN: (BARD), HANTVERKARE, KÖPMAN, LÄRD MAN, MUNK

GRUNDEGENSKAP: INT

Denna färdighet ger rollpersonen en inblick i hur samhället styrs, vilka som sköter vad, vad man skall kunna för att inneha vissa ämbeten osv. Han vet hur man skall handskas med myndigheter och ämbetsmän och vart man skall vända sig i olika frågor. Rollpersonen har dessutom en viss träning i att själv lösa de problem som myndigheterna ofta ställs inför, organisation av tullar, av stadsvakten, av handel, m. m. Han har därmed dessutom förmågan att kunna tilldela folk uppgifter så att det som skall göras görs på ett snabbt och smidigt sätt. För brottslingar är detta en användbar färdighet, eftersom de med hjälp av den kan veta vilka ämbeten man bör muta för att klara sig undan. Färdigheten omfattar också juridik.

Separata färdigheter måste utvecklas för administrationen i varje stad. Administration (staden Chronopia) är alltså en färdighet; Administration (Maelkothburg) är en annan. Samtliga Administrationsfärdigheter räknas dock som yrkesfärdigheter om man har en utav dem som yrkesfärdighet.

AKROBATIK

TYP: SEKUNDÄR, B

YRKEN: (BARD), GYCKLARE, LÖNNMÖRDARE, TJUV

GRUNDEGENSKAP: SMI

Akrobatik omfattar sådana manövrer som att gå på lina, klättra på väggar, gå på händer, svinga sig i rep, osv. De är omöjliga att utföra för en otränad person och eftersom det oftast blir mycket allvarliga följder vid misslyckande använder man dem inte förrän man behärskar teknikerna väl.

En akrobat kan alltid falla (SMI +FV)x2 dm utan att ta någon skada. Om han skulle falla längre får han dra av denna sträcka från fallets längd. Han kan, om han får ta sats och hjula några gånger, hoppa FV i Akrobatik + SMI + 10 dm högt om han voltar över hindret. Satsen måste vara minst dubbelt så lång som hindret är högt.

Under lugna omständigheter behöver en akrobat inte slå något färdighetsslag, men om han blir beskjuten eller utsatt för andra distraktioner måste han klara ett Medelsvårt SMI-slag. Om han misslyckas får det oftast förödande konsekvenser. En akrobat kan självklart inte ha någon rustning eller några andra klumpiga föremål på kroppen.

Akrobatik lärs i följande steg:

B0. Ingenting (FV 0)
Det är förenat med absolut livsfara att försöka sig på en akrobatisk manöver.

B1. Nybörjare (FV 1-4)
Man kan gå på händer och har lärt sig landa på fötterna när man faller.

B2. Tränad (FV 5-10)
Akrobaten har lärt sig hoppa och kan bland annat hoppa stavhopp (lika högt som staven, +[FV i Akrobatik dm]) och längdhopp ([FV i Akrobatik] dm längre än normalt med Hoppa). Han har lärt sig reducera effekten av ett fall och kan falla utan att göra illa sig. Han kan dessutom hjula och slå frivolter. Han kan gå armgång på ett grovt rep.

B3. Kunnig (FV 11-15)
Rollpersonen kan nu klättra på rep och stegar utan problem. Han kan gå på spänd lina och svinga sig i lianer om han skulle vilja. Han behärskar enkla trapettekniker och manövrer i luften, som t. ex. volter.

Han kan utföra enkla akrobatiska manövrer på hästryggen, CL för dessa är lika med medelvärdet av CL i Akrobatik och CL i Rida.

B4. Erfaren (FV 16-19)
Man kan klättra uppför lodräta ytor som erbjuder fästen för händer och fötter och behärskar trapetskonster till fulländning. Man kan utföra även svårare konster på hästryggen, såsom att klättra runt dess mage och slå volter på dess rygg.

B5. Mästare (FV 20+)
Mästaren kan gå på slak lina och allt annat man kan komma på.

ALKEMI

TYP: SEKUNDÄR

YRKEN: (ELEMENTARMAGIKER)

GRUNDEGENSKAP: INT

Alkemister är Chronopias motsvarigheter till våra dagars kemister och fysiker och äger de kunskaper som krävs för att kunna framställa alkemiska brygder och elixir. Hur färdigheten används beskrivs ingående på sidan 47 i *Magikerns Handbok*.

En rollperson kan inte ha högre FV i Alkemi än vad han har i att Läsa/Skriva.



ASTROLOGI

Typ: Sekundär

Yrken: (Elementarmagiker)

Grundegenskap: INT

Med hjälp av denna färdighet kan din rollperson förutspå sin framtiden genom att avläsa himlakropparnas rörelser. Vilken information man får fram beror helt och hållet på SL, och färdighetsslag görs dolda så att spelaren inte vet ifall han får korrekt information eller inte.

Exempel på tillgänglig information är personers levnadsöden (man måste veta exakt plats och tidpunkt för födseln), tidpunkt när det är gynnsamt och riskfritt att företa en resa, lämplig tidpunkt för att starta ett krig eller framkalla en demon, etc. Däremot är färdigheten inte till någon hjälp med ett problem av typen *"Skall vi ta den vänstra dörren eller den högra?"*. Ett perfekt slag ger mycket detaljerad information, om möjligt mer än vad som efterfrågades. Lyckat slag ger korrekt information, misslyckat ger ingen information alls, och ett fummelslag innebär totalt felaktig information.

AVVÄPNA

Typ: Sekundär

Yrken: Gladiator

Grundegenskap: SMI

Med hjälp av denna färdighet kan en kämpe slå vapen ur händerna på sin motståndare. Det krävs dock att han själv har ett lämpligt redskap i handen, t. ex. ett svärd eller en träkäpp.

Jämför båda personernas STY — resultatet är modifikationen på FV i Avväpna. Om färdighetsslaget lyckas har man slagit motståndarens vapen ur hans händer och det landar 1T3+1 meter bort i slumpmässigt vald riktning. Slår man ett perfekt slag knuffar man dessutom omkull motståndaren. Om färdighetsslaget misslyckas händer ingenting, men fumlar man tappar man sitt eget redskap.

BUKTALA

Typ: Sekundär

Yrken: Gycklare

Grundegenskap: PSY

Ett lyckat färdighetsslag i denna färdighet innebär att man får sin röst att låta som om den kommer från en plats inom tre meter från buktalaren. Färdigheten Upptäcka fara används för att genomskåda buktaleriet, men slaget modifieras med buktalarens differensvärde. Det krävs ett nytt slag i Buktala en gång per minut.

BÄRSÄRKAGÅNG

Typ: Sekundär

Yrken: —

Grundegenskap: PSY

Övrigt: Bärsärkagång är en primär färdighet för troll, men för dessa gäller särskilda regler

Med hjälp av denna färdighet kan personen försätta sig själv i ett raseri och gå bärsärkagång. En person som går bärsärk angriper vettlöst närmsta fiende han ser, vilket ger honom +1T6 i skada på alla attacker (endast närstridsattacker får göras). Han får dessutom göra en extra attack sist i varje SR. En bärsärk får aldrig parera, inte ens om han bär sköld, eller söka skydd undan projektiler. Han bryr sig heller inte om några skador över huvud taget, men en kroppsdel som blir kritiskt skadad blir obrukbar. Om bärsärkens KP når noll i en kroppsdel får bärsärken slå ett färdighetsslag för att se om han kan lugna ned sig. Misslyckas det fortsätter bärsärkagången. Lyckas det så blir han normal igen, med allt vad det innebär.

Om alla fiender försätts ur stridbart skick eller flyr skall bärsärken slå ett färdighetsslag. Misslyckas slaget svimmar han i ett antal minuter motsvarande differensvärdet. Om slaget lyckas så förföljer han vettlöst de flyende i FYS antal SR. Därefter lugnar han ned sig. Om det inte finns någon att förfölja så blir han lugn efter FYS antal SR.

Troll

Speciella regler gäller för rollpersoner som är troll. Bärsärkagång är en primär färdighet för troll, och de får dessutom en extra bonus på +5 på sitt FV i denna färdighet när de skapas. Troll kan dock aldrig frivilligt gå bärsärkagång, men blir han tillräckligt retad (eller anfallen; SL avgör vad som är tillräckligt) skall han slå ett färdighetsslag. Klarar han det, väljer spelaren själv om han går bärsärkagång eller inte.

Misslyckas det, går trollet bärsärkagång och försöker göra slarvsylta av den som retade honom. Trollet angriper bara den som retat/anfallit honom, och när denne är borta lugnar han automatiskt ned sig. Troll skall inte slå färdighetsslag om de blir skadade — de kan inte lugna ned sig förrän motståndaren flytt, är tillintetgjord eller trollet självt är medvetslöst.

DANS

Typ: Sekundär, B

Yrken: Gycklare

Grundegenskap: SMI

Denna färdighet omfattar både hovdanser, ceremoniella danser förekommande i religiösa riter och vanliga folkdanser. Färdigheten kan användas till att höja dansarens KAR i publikens ögon, ett förslag är med +2 för ett lyckat slag och +5 för ett perfekt slag. Effekten håller i sig tills dansaren gör bort sig.

Vanligtvis krävs inget färdighetsslag då man utför dessa danser, men vid tillfällen då kvaliteten skall bedömas slår man ett färdighetsslag och tar differensvärdet för att få ett relativt värde.

DJURHELNING

TYP: SEKUNDÄR

YRKEN: (ANIMIST)

GRUNDEGENSKAP: INT

Denna färdighet är i princip samma sak som Läkekonst, fast den omfattar djur. Färdigheten är vanlig bland magiker som har spiriti familiari.

Separata färdigheter måste utvecklas för helning av varje djurras. Djurhelning (hästar) är alltså en färdighet; Djurhelning (sekuda) är en annan. Samtliga Djurhelningsfärdigheter räknas dock som yrkesfärdigheter om man har en utav dem som yrkesfärdighet.

DJURTRÄNING

TYP: SEKUNDÄR

YRKEN: (ANIMIST)

GRUNDEGENSKAP: PSY

Denna färdighet används för att träna djur till att utföra konster, trick och befallningar. Den används också när man skall "rida in" en häst eller ett annat riddjur och när man tränar upp jaktfåglar och jakthundar. För att lära ett djur någonting krävs ett antal lyckade färdighetsslag motsvarande [20–djurets INT]. Man får bara slå ett slag per vecka. Ett perfekt slag motsvarar tre normala lyckade slag och ett fummel innebär att träningen måste börja om från början.

Separata färdigheter måste utvecklas för träning av varje ras. Djurträning (hästar) är alltså en färdighet; Djurträning (flygdjur) är en annan. Samtliga Djurträningsfärdigheter räknas dock som yrkesfärdigheter om man har en utav dem som yrkesfärdighet.

DRA VAPEN

TYP: SEKUNDÄR

YRKEN: GLADIATOR, KRIGARE

GRUNDEGENSKAP: SMI

Med hjälp av denna färdighet kan en krigare dra sitt vapen och använda det i samma SR. Attacken görs som en vanlig attack, men man kan aldrig ha högre FV i Dra vapen än vad man har när man anfaller som vanligt med vapnet. För att kunna använda denna färdighet utan negativa modifikationer krävs att man har vapnet lätt åtkomligt, bägge händerna fria, samt gott om svängrum.

DROGKUNSKAP

TYP: SEKUNDÄR

YRKEN: (ANIMIST), (ELEMENTARMAGIKER), (MENTALIST), (MUNK), (ÄRKEMAGIKER)

GRUNDEGENSKAP: INT

Färdigheten Drogkunskap tillåter rollpersonen att framställa brygder med allmänna effekter såsom kärleksbrygder, hårborttagningsmedel, växtfärger, styrkeörter, m. m. Färdigheten omfattar både tillagning av brygderna samt vetskapen om var någonstans man finner de ingredienser som behövs.

Varje dag som en RP med färdigheten Drogkunskap tillbringar på jakt efter det han behöver (örter eller djur) slår han ett färdighetsslag. Om han lyckas finner han 1T4 doser och ett perfekt slag ger honom 4T4 doser. Detta förutsätter naturligtvis att han letar på ett ställe där det sökta har goda levnadsförhållanden, man hittar t. ex. inte kaktusar på kalfjället hur många år man än letar.

För att sedan kunna framställa själva drogen krävs förmodligen ett stort antal ingredienser, vilka rollpersonen måste tillreda i ett laboratorium med tillgång till mätglas, eld, vatten, speciella ingredienser m. m.

FÖRFALSKNING

TYP: SEKUNDÄR

YRKEN: (LÖNNMÖRDARE), TJUV

GRUNDEGENSKAP: INT

Denna färdighet används för att förfalska dokument, passersedlar, namnunderskrifter, sigill m. m. För att någon berörd skall upptäcka förfalskningen måste han lyckas med ett perfekt slag på Finna dolda ting, modifierat av differensvärdet på förfalskarens färdighetsslag och nedanstående modifikationer. För att kunna göra en förfalskning krävs att man har tillgång till originalet i minst 60 minuter minus förfalskarens FV.

Man måste ha minst FV B4 i att Skriva det språk på vilket förfalskningen görs.

Omständighet	Mod. / genomskåda förfalskningen
DEN SOM SER FÖRFALSKNINGEN HAR GJORT ORIGINALET	+7
DEN SOM SER FÖRFALSKNINGEN HAR TILLGÅNG TILL ORIGINALET (ELLER LIKNANDE)	+5

Omständighet	Mod. på förfalskningens CL
ORIGINALET ÄR EN KEJSERLIG HANDLING (EL. DYL.)	–10
SIGILL	–5
NAMNTECKNING	–2
FÖR VARJE SIDA SOM ORIGINALET OMFATTAR (STORLEK CA A4)	–1
FÖRFALSKAREN HAR EJ TILLGÅNG TILL ORIGINALET	–5

GEOGRAFI

TYP: SEKUNDÄR, B

YRKEN: (BARD), KÖPMAN, LÄRD MAN, RESENÄR

GRUNDEGENSKAP: INT

Denna färdighet ger en rollperson en översiktlig kunskap om den kontinent han lever i, vilka olika folkslag som bor där, vilka språk som talas, hur vattenvägarna går, hur höga bergen är, hur stora städerna är, osv. Rollpersonen kan även vara insatt i politiska och ekonomiska förhållanden i ett speciellt område. All denna information kan hjälpa spelarna att veta vart de skall åka för att finna vad de söker. En tillgänglig karta eller uppslagsbok kan ge vissa modifikationer beroende på vad rollpersonen söker och bokens fullständighet (och korrekthet, tänk på att tillförlitliga kartor är flygfotografernas förtjänst).

En person med lågt FV i Geografi känner till namnen på de namnen på de länder som omger hans hemland, men inte mycket mer.

Separata färdigheter måste utvecklas för geografin på varje kontinent. Samtliga Geografifärdigheter räknas dock som yrkesfärdigheter om man har en utav dem som yrkesfärdighet.

GEOLOGI

TYP: SEKUNDÄR, B

YRKEN: –

GRUNDEGENSKAP: INT

ÖVRIGT: GEOLOGI ÄR EN PRIMÄR FÄRDIGHET FÖR ALLA DVÄRGAR

Denna färdighet handlar mest om att veta var man kan finna ädla stenar och metaller samt hur man identifierar dem. Chansen att lyckas, hur mycket man finner, och hur lång tid det tar är beroende av hur vanligt ämnet är; SL får besluta detta. SL bör slå färdighetsslaget dolt så att inte spelarna förstår att det rör sig om ett misslyckande.

Den geologikunnige kan även värdera ädelstenar och metaller genom att se på dess renhet, klarhet, lyster, m. m. (se färdigheten Värdera för mer information).

Andra frågor som den geologikunnige kan svara på är t. ex.:

- ÄR DENNA MARK BÖRDIG?
- FINNS DET VATTEN HÄR?
- ÄR DETTA OMRÅDE VULKANISKT?
- ÄR DETTA OMRÅDE JORDBÄVNINGSHOTAT?
- VILKEN GÅNG SKALL VI TA FÖR ATT KOMMA UT?

GIFTKUNSKAP

TYP: SEKUNDÄR

YRKEN: (ANIMIST), (ELEMENTARMAGIKER), LÖNNMÖRDARE, (MENTALIST), (MUNK), PALADIN, (ÄRKEMAGIKER)

GRUNDEGENSKAP: INT

Färdigheten Giftkunskap tillåter rollpersonen att framställa mer eller mindre skadliga gifter samt, i bästa fall, även dess motgifter. Färdigheten omfattar alla gifter, både från djur–, växt– och mineralriket, och gäller både preparering av gifterna samt vetskapen om var någonstans man finner råvarorna.

Varje dag som en RP med färdigheten Giftkunskap tillbringar på jakt efter de råvaror han behöver slår han ett färdighetsslag. Om han lyckas finner han 1T2 doser och ett perfekt slag ger honom 2T4 doser. Detta förutsätter naturligtvis att han letar på ett ställe där råvarorna kan tänkas finnas. För att kunna framställa dessa gifter krävs att rollpersonen har tillgång till ett laboratorium med tillgång till mätglas, eld, vatten, speciella ingredienser, m. m.

GYCKELKONSTER

TYP: SEKUNDÄR, B

YRKEN: GYCKLARE

GRUNDEGENSKAP: SMI

En person som har denna färdighet kan utföra de gyckelkonster han behärskar utan problem. Om han blir störd i processen måste han slå ett normalt färdighetsslag.

B0. Ingenting (FV 0)

B1. Nybörjare (FV 1-4)
En nybörjare kan gå på händer och på styltor.

B2. Tränad (FV 5-10)
En person med denna kunskap kan sluka och spruta eld. Han kan jonglera med tre bollar.

B3. Kunnig (FV 11-15)
Den kunnige kan jonglera med fyra olika föremål, t. ex. bollar, knivar eller tallrikar

B4. Erfaren (FV 16-19)
När man nått denna nivå kan man sluka svärd och jonglera med fem föremål. Vidare kan man jonglera föremål fram och tillbaka med andra som är minst lika skickliga.

B5. Mästare (FV 20+)
Mästaren kan jonglera upp till sju föremål och utföra avancerade balansakter, exempelvis stå på en stol som står på en påle som står på en tunna, osv.

HANTERA FÄLLOR

TYP: SEKUNDÄR

YRKEN: LÖNNMÖRDARE, PALADIN, TJUV

GRUNDEGENSKAP: SMI

Detta är färdigheten att gillra och oskadliggöra fällor. Färdighetsslaget slås alltid dolt: om det misslyckas kommer spelaren ändå att tro att fällan fungerar/är oskadliggjord. Om man misslyckas när man skall oskadliggöra en fälla finns det alltid en viss risk att den utlöses — detta anges oftast från fall till fall när fällan beskrivs. Om inget speciellt anges är det 50% chans att den utlöses. Ett fummel innebär alltid att fällan utlöses.

HANTVERK

TYP: SEKUNDÄR, B

YRKEN: (BARD: 1), HANTVERKARE: 3, KRIGARE: 1, KÖPMAN: 1, MUNK: 1, RESENÄR: 1

GRUNDEGENSKAP: VARIERAR

ÖVRIGT: ALLA DVÄRGAR FÅR VÄLJA ETT HANTVERK SOM PRIMÄR FÄRDIGHET.

ALLA HANTVERKARE FÅR +10 PÅ SITT FV I ETT AV DE TRE HANTVERK DE VÄLJER SOM YRKESFÄRDIGHETER. EN DVÄRG SOM ÄR HANTVERKARE FÅR VÄLJA ATT LÄGGA DENNA BONUS PÅ DET HANTVERK HAN VÄLJER TILL PRIMÄR FÄRDIGHET I STÄLLET.

Det finns naturligtvis massor av olika hantverk i Chronopia. Varje hantverk är en separat färdighet, och i följande schablon ges en kort beskrivning av hur duktig man är vid olika uppnådda nivåer. Man bör tänka på att det tar minst tjugo år att bli en erkänd mästare i verkligheten. För att kunna utöva ett hantverk krävs en lokal lämpad för det samt en hel del utrustning, verktyg, böcker, råmaterial, osv.

Separata färdigheter måste utvecklas för varje Hantverk. Hantverk (smide) är alltså en färdighet; Hantverk (träsnideri) är en annan. Samtliga hantverksfärdigheter räknas dock som yrkesfärdigheter om man har en utav dem som yrkesfärdighet.

Några vanliga hantverk (och deras grundegenskaper) är: Smide (STY), Sömnad (SMI), Snickeri (SMI), Stenhuggning (SMI), Garvning (INT), Guldsmide (SMI), Juvelsnideri (SMI), Hovslageri (SMI), Gjutning (INT), Träsnideri (SMI), Tygfärgning (INT), osv. Tänk på att det inte bara är rena hantverkare som bör kunna Hantverk — en jägare bör t. ex. ha Träsnideri för att kunna framställa pilar och bågar; en krigare bör ha Smide och/eller Läderarbete för att kunna reparera sin rustning, etc.

B0. Ingenting (FV 0)

Rollpersonen kan ingenting om hantverket i fråga.

B1. Lärling (FV 1-4)

Rollpersonen kan tillverka enkla saker som uppfyller sitt syfte men inte ser särskilt snygga ut. Om han tar god tid på sig, minst den dubbla, kan hans kreationer dock klassas som godtagbara. Ingen skulle annars köpa en sak som en lärling gjort annat än i yttersta nödfall. De vapen en lärling har gjort får sin skada minskad med 2 och har sitt brytvärde minskat med 4. En rustning har sin vikt ökad med 1 och sin absorbering minskad med 1. Kostnaden för detta skräp är dock bara en fjärdedel av den normala.

B2. Gesäll (FV 5-10)

Rollpersonen behärskar nu sitt hantverk så pass mycket att hans verk endast är obetydligt sämre än genomsnittet. Han behärskar allt utom de allra svåraste momenten i sitt hantverk, och hans föremål kan säljas ut för halva det normala priset. Ett vapen gjort av en gesäll har sin skada minskad med 1 och sitt brytvärde minskat med 2.

B3. Kunnig (FV 11-15)

Rollpersonen är en duglig yrkesman som kan tillverka allt inom sitt yrke. Hans artiklar kan säljas till standardpriset, och hans varor är minst lika bra som några andra.

B4. Mästare (FV 16-19)

Rollpersonen höjer sig över medelmåttan och är erkänd som duktig av sina kollegor. Hans artiklar kan säljas för upp till dubbla priset av folk som förstår sig på ett gott hantverk. Vapen som tillverkats av en mästare får sitt brytvärde ökat med 2.

B5. Framstående mästare (FV 20+)

Rollpersonen hör till de allra duktigaste inom sitt hantverk, och hans produkter anses vara av yppersta klass. Han har ofta en skara av mästare omkring sig som lärlingar, ty han behärskar sitt hantverks alla finesser. Samlare kan köpa hans saker för upp till det tiodubbla priset, och vapen som tillverkats av honom får sin skada ökad med 1 och sitt brytvärde ökat med 4. Rustningar får sin absorbering ökad med ett.

HASARDSPEL

Typ: SEKUNDÄR

Yrken: (RESENÄR)

GRUNDEGENSKAP: PSY

Detta är färdigheten att spela kort eller tärning extra skickligt, dvs. att veta när man skall satsa, vad man skall satsa på och hur mycket man skall satsa. Reglerna gäller alla sorters hasardspel omgjort till ett abstrakt system. Man använder en procedur som skiljer sig från de övriga färdigheterna:

- SL FASTSTÄLLER I HEMLIGHET MOTSTÅNDARENS FV.
- DEN SOM ÄR SPELARE BESTÄMMER OM MAN SPELAR OM GULD, SILVER ELLER NÅGOT ANNAT. HAN BESTÄMMER OCKSÅ INSATSEN (NORMAL, DUBBEL, FEMDUBBEL, TIODUBBEL, ETC.)
- SL SLÅR DOLT 1T10 FÖR ROLLPERSONEN OCH 1T10 FÖR MOTSTÅNDAREN OCH ADDERAR RESULTATEN TILL DERAS RESPEKTIVE CL. DEN SOM FÅR DET HÖGSTA VÄRDET VINNER EN SUMMA MOTSVARANDE DIFFERENSEN MELLAN DE SPELANDES RESULTAT I DEN ANGIVNA MYNTENHETEN.

Fusk är möjligt för de rollpersoner som har råd att förlora sin heder och ära, men det kräver preparerade tärningar eller kort. Med fusk kan man öka sin CL med upp till 10, hur mycket väljer man själv. Chansen att fusk upptäcks är [CL i Finna dolda ting + CL i hasardspel + fusktillägget på tärningsslaget – fuskarens CL i hasardspel]. Varje gång någon fuskar har var och en som ser på en chans att upptäcka det. Upptäckten av fusk får normalt ett våldsamt efterspel.

EXEMPEL:
Brutus har inget FV alls i Hasardspel, CL 0 alltså. Ändå slår han sig ned vid



spelbordet mitt emot en ärrad marajiput med stor slokmustasch, lägger fram sin börs med silvermynt, väser fram "tiodubbelt..." ur ena mungipan och plockar upp kortleken. För att göra en lång historia kort, kan vi bara konstatera att marajiputten har FV 8 i Hasardspel, Brutus slår "6" med 1T10 och marajiputten slår "3". Differensen blir alltså 5, och Brutus blir 50 silvermynt fattigare.

Brutus inser genast att han måste fuska för att kunna vinna. Han bestämmer sig för att "fuska med 10", och nästa omgång slår Brutus "8" (+10 för fusket; 18 alltså), och marajiputten slår "4", och får slutresultatet 12. Skillnaden blir 6, så den här gången vann Brutus 60 silvermynt.

Chansen för att marajiputten skall upptäcka fusket är 7 (SL bedömer att han har det i Finna dolda ting) + 8 (hans FV i Hasardspel) + 10 (fusket), minus Brutus' FV i Hasardspel (noll). 7+8+10 är 25, så marajiputten skall alltså slå 25 eller lägre med 1T20 för att upptäcka fusket. Brutus rafsar åt sig sina 60 silvermynt. "Tack för spelet polarn, jag har tyvärr lite brådis nu...!"

HERALDIK

TYP: SEKUNDÄR, B

YRKEN: –

GRUNDEGENSKAP: INT

Denna färdighet tillåter en rollperson att identifiera en familjs heraldiska vapensköld och eventuellt också vad denna har för symbolik. Han kan också ha reda på adelssläkternas släktband och hur förhållandet mellan dem är. En heraldiker har –2 på CL om vapnet eller familjen är utländsk och ytterligare –2 om det tillhör en representant för en annan kultur. SL måste dessutom modifiera beroende på andra faktorer, t. ex. vapnets originalitet, familjens berömmelse och varifrån det kommer. Det är t. ex. osannolikt att man inte känner igen sin egen stads och sitt eget lands heraldiska vapen, även om man har FV 0.

I staden Chronopia används färdigheten bl. a. för att kunna identifiera den enorma mängden gatugäng, vaktstyrkor, klaner, tempelsekter, osv.

HISTORIA

TYP: SEKUNDÄR, B

YRKEN: LÄRD MAN

GRUNDEGENSKAP: INT

Den historiekunnige drar sig till minnes saker som hänt i det förflutna. Med hjälp av sina kunskaper kan han svara på frågor som t. ex. när någon regerade eller när ett krig utspelade sig. Han känner till inte bara vad som hände utan även varför och vilka följder det fick, och med ett lyckat slag kan man få reda på det mesta man vill veta om svunna tider. Om slaget är ett fummelslag får man direkt felaktig information. Vid ett perfekt slag kan det hända att man får reda på saker som man inte frågat efter men ändå har nytta av.

HÄNDELSE (EX.)	CL-MOD.
MYCKET VIKTIG (STORT KRIG)	+5
VIKTIG (MORD PÅ EN KUNG, MINDRE KRIG)	±0
LITEN (UPPRORSFÖRSÖK, MORD PÅ LÄNSHERRE)	–5
MYCKET LITEN (LITEN ÖVERSVÄMNING)	–10
ANDRA MODIFIKATIONER	
HÄNDELSEN UTSPELADE SIG I ANNAT LAND	–2
HÄNDELSEN UTSPELADE SIG PÅ ANNAN KONTINENT	–10
FÖR VARJE FEMTIO ÅR TILLBAKA I TIDEN	–1
INOM HISTORIKERNS SPECIALOMRÅDE	+10

Alla historiker har ett valfritt specialämne. Faller frågan inom ramen för detta ökar CL med +10. Ett sådant avgränsat intresse kan vara t. ex. historien bakom dvärgarnas utvinning av svart gas, wongosernas folkvandringar eller orchers artefaktframställning under hövding Gronks regim. En historiker kan med största säkerhet svara på alla frågor som har någon anknytning till specialintresset.

Man kan inte ha högre FV i Historia än vad han har i att Läsa/Skriva.

HYPNOTISERA

TYP: SEKUNDÄR

YRKEN: MENTALIST

GRUNDEGENSKAP: PSY

Denna färdighet används för att försätta en person i ett transtillstånd som öppnar hans undermedvetna utan att han själv märker vad som händer. För att lyckas hypnotisera någon måste hypnotisören möta offrets blick, och därefter med sitt FV i Hypnotisera övervinna offrets PSY på Motståndstabellen tre SR i rad. Endast om något av slagen misslyckas, eller om en tredje person griper in, kan offret undgå att bli hypnotiserad. Han kan inte efter att ha blivit "besegrad" två SR välja att titta bort.

När offret befinner sig i transtillståndet kan hypnotisören t. ex. framkalla minnen som offret trodde att han glömt, han kan få offret att berätta saker som han egentligen inte ville (eller kunde), han kan få honom att utföra handlingar som han egentligen aldrig skulle kunna tänka sig. Om hypnotisören befaller offret att göra eller berätta något som är helt emot offrets natur så måste en ny kontroll göras (FV i Hypnotisera mot offrets PSY). Slaget bör modifieras i extremfall, t. ex. då hypnotisören begär ett mord eller förräderi.

Effekten håller i sig tills någon väcker den hypnotiserade. Det går inte att upptäcka att han är hypnotiserad annat än genom hans handlingar.

FV i Hypnotisera kan aldrig bli högre än hypnotisörens PSY, oavsett om det är en yrkesfärdighet.

KNOPAR

Typ: Sekundär

Yrken: (Resenär)

Grundegenskap: SMI

Denna färdighet används för att knyta — och knyta upp — hållbara och ändamålsenliga knopar. När man binder någon skall man slå ett färdighetsslag. Differensvärdet används som modifikation när den bundne skall försöka ta sig loss (han måste då lyckas med ett färdighetsslag i Knopar). Den bundne får bara slå en gång var tionde minut.

Man kan aldrig ta sig loss från rep som blivit bundna med ett perfekt slag. Med ett perfekt slag kan man ta sig loss från alla rep, utom de som blivit bundna med ett perfekt slag. Färdigheten kan också användas till att göra repstegar, tacklingar till fartyg, eller till att tvinna ihop eller fläta rep så att de blir hållbara.

Modifiera "bindarens" färdighetsslag beroende på vad han använder att binda med: ståltråd: +5, rep: ±0, skosnören: −1, bälte: −2, tygremsor: −3.

Exempel:
Brutus står på en lönnkrogs bakgård med en medvetslös marajiput vid sina fötter. Den smockan visste var den tog... Snabbt knyter han upp tygbältet som sitter runt marajiputtens midja och börjar bakbinda den mustaschprydde spelaren. Brutus slår ett färdighetsslag i Knopar, som han har FV 0 i, och får "10". Detta betyder att marajiputten när han kvicknar till får +13 på sin CL när han skall försöka ta sig loss (SL lade till 3 eftersom han blev bunden med "tygremsor"). Lyckligtvis har marajiputten också FV 0 i Knopar, så det är inte SÅ illa som det ser ut.

KULTURKÄNNEDOM

Typ: Sekundär, B

Yrken: Köpman, Lärd man

Grundegenskap: INT

Denna färdighet inkluderar kännedom om sådana saker som seder, gester, tabun, livsstil, matvanor, riter, ceremonier, högtider, gudar, klädsel, språkbruk, bostäder, egenskaper och sysselsättningar för en viss ras (eller kultur). Man måste ha minst FV 15 för att kunna smälta in i rasens livsstil utan att väcka uppseende.

Separata färdigheter måste utvecklas för varje ras kultur. Kulturkännedom (dvärgar) är alltså en färdighet; Kulturkännedom (högländare) är en annan ("staden Chronopia" räknas dock som en kultur oavsett ras). Samtliga Kulturkännedomsfärdigheter räknas dock som yrkesfärdigheter om man har en utav dem som yrkesfärdighet.

KÄNNA MAGI

Typ: Sekundär

Yrken: Animist, Elementarmagiker, Mentalist, Ärkemagiker

Grundegenskap: PSY

Övrigt: Känna magi är en primär färdighet för alla magiker

Alla magiker har förmågan att kunna "känna" magi, dock utan att närmare specificera vilken typ av magi det är, var den befinner sig eller hur stark den är. Personen får bara en obestämd känsla av att de signaler han får tyder på att det finns magi i närheten. Färdighetsslag slås därför dolt när SL tycker att det är lämpligt. Separata färdigheter måste utvecklas för att känna magi från de olika magiskolorna.

Färdigheterna kan användas för att avgöra om ett föremål är magiskt eller ej. Man slår då ett färdighetsslag i rätt färdighet (Känna Elementarmagi om föremålet innehåller besvärjelser från denna skola, etc.). Är föremålet okänt (dvs. man har aldrig sett det tidigare) har man −20 på CL. Har man däremot framgångsrikt använt färdigheten på ett *identiskt* föremål tidigare får man ingen modifikation. Man får också +1 på CL för varje effektgrad som finns lagrad i föremålet, vilket avspeglar att mycket kraftfulla föremål "utstrålar" magisk kraft. Om färdighetsslaget lyckas känner personen att föremålet är magiskt, dock utan någon som helst närmare definition. Om slaget är perfekt så känner han dock *antalet besvärjelser* och *hur många effektgrader* som finns i föremålet, men inte *vilka* besvärjelser.

Allmänna besvärjelser anses tillhöra samma skola som "huvudbesvärjelsen" i föremålet. För ett föremål som enbart innehåller allmänna besvärjelser använder man det högsta FV man har i sina Känna magi-färdigheter. Det finns alltså ingen färdighet som heter "Känna allmän magi".

Alla magiker har automatiskt samma FV på att Känna magi, som deras FV i den magiskola det gäller. Han har dessutom vanlig BC i att Känna magi från de skolor han inte har något FV i. Han kan givetvis höja sina FV över detta på vanligt vis. Om FVt i magiskolan höjs, så höjs alltid FV i Känna magi med motsvarande.

LÅSDYRKNING

Typ: Sekundär

Yrken: Gycklare, Lönnmördare, Paladin, Tjuv

Grundegenskap: SMI

Konsten att dyrka upp lås utan att ha den rätta nyckeln är en hel vetenskap, som kräver mycket träning och ett rejält knippe med dyrkar. Har man inga dyrkar har man bara halverad CL att dyrka upp låset. Vissa riktigt bra dyrkar eller väldigt stora dyrksatser kan ge en viss bonus, mellan +1T6 och +1T10.

SL skall alltid sätta ut en viss svårighetsgrad på alla lås, vanligen mellan 0 och 20, men riktigt svåra lås kan ha ända upp till 25. Om man saknar information om ett lås kan man anta att dess svårighetsgrad är 1T10. Svårighetsgraden dras alltid bort från CL. Om CL blir lägre än 0 inser RPn att det är ett alldeles för komplicerat lås, och han får inte försöka dyrka upp det förrän han fått högre FV.

När man skall försöka dyrka upp ett lås gör man ett färdighetsslag, modifierat med låsets svårighetsgrad. Om färdighetsslaget misslyckas höjs svårighetsgraden med 1T6. RPn får fortsätta försöka dyrka upp låset tills han lyckas få upp det eller ger upp. Han får slå ett färdighetsslag varje SR. Om ett färdighetsslag lyckas drar man bort differensvärdet från låsets svårighetsgrad. När svårighetsgraden når "0" har låset gått upp.

1T4	Resultat
1	DYRKEN GÅR SÖNDER, MEN FASTNAR INTE I LÅSET.
2	DYRKEN GÅR SÖNDER OCH FASTNAR I LÅSET. DETTA LÅS MÅSTE MONTERAS ISÄR AV EN LÅSSMED FÖR ATT KUNNA ÖPPNAS, DET HJÄLPER INTE ENS OM MAN HAR DEN RÄTTA NYCKELN.
3	TOTALT MISSLYCKANDE OCH KNÄCKT SJÄLVFÖRTROENDE. DU HAR –5 PÅ CL I LÅSDYRKNING TRE DAGAR FRAMÖVER.
4	MENTAL BLOCKERING. DU INSER ATT DETTA LÅS ÄR ALLDELES FÖR SVÅRT FÖR DIG, OCH DU ÖVERGÅR TILL EN ENKLARE SYSSLA. DU HAR –10 PÅ CL PÅ ALLA LÅS EN VECKA FRAMÖVER.

Ett misslyckat försök innebär också att det finns viss risk att eventuella fällor i låset utlöses. Anges ingenting i beskrivningen av låset är det 50% chans att varje fälla utlöses per misslyckat försök.

Om RPn någon gång slår ett perfekt slag innebär detta att låset går upp omedelbart. Om han däremot skulle råka fumla så innebär detta att han inser att låset överstiger hans förmåga och han får inte försöka igen förrän han fått högre FV. Om det finns några fällor i låset utlöses de automatiskt. Han måste dessutom slå på fummeltabellen ovan.

EXEMPEL
Brutus (FV 6 i Låsdyrkning) står hukad över ett litet silverskrin han "funnit" nere i en alvädlings källare.



SL bestämmer att låset har svårighetsgrad 3, men eftersom Brutus har tillgång till en dyrksats som ger honom +5, blir den slutliga CL alltså 8. På det första färdighetsslaget får Brutus "14", ett misslyckande. SL slår 1T6, "3", och låsets svårighetsgrad höjs till "6". SL bestämmer att låset inte har någon fälla.

Nästa SR slår Brutus (som nu har CL 5) 18 på sitt färdighetsslag, ytterligare ett misslyckande. SL slår 1T6 igen, en till trea, och låsets svårighetsgrad höjs ytterligare till "9". Brutus CL är numera bara 2. Brutus börjar fundera på om han inte bara skall sno med sig skrinet, men gör ett sista försök. "1"! Ett perfekt slag = "klick..."

LÄKEKONST

TYP: SEKUNDÄR

YRKEN: ANIMIST, MUNK

GRUNDEGENSKAP: INT

En person med denna färdighet kan med "konventionella" metoder påskynda tillfrisknandet av en person genom att t. ex. spjälka ben, lägga förband och vårda sin patient så att läkandet påskyndas. En person som är kunnig i Läkekonst vet hur man skall behandla olika skador, vilka mediciner som hjälper och hur lång behandling som behövs.

För varje vecka med fullständig vård slår läkaren ett färdighetsslag modifierat av skadans omfattning och svårighet. Ett lyckat slag innebär att sjuklingen har fått tillbaka dubbelt så många KP som normalt. Vissa skador *kräver* dessutom en läkares vård för att kunna läkas ordentligt, t. ex. benbrott, inre blödningar osv. Om en sårad person inte söker läkare efter en sådan skada kan han få men för livet.

LÄPPLÄSNING

TYP: SEKUNDÄR

YRKEN: —

GRUNDEGENSKAP: INT

En person kan med ett lyckat färdighetsslag i Läppläsning se vad en person säger. Han måste ha minst Tala FV B4 i det talade språket för att kunna förstå någonting över huvud taget.

LÄRDOMSFÄRDIGHETER

TYP: SEKUNDÄR, B

YRKEN: ANIMIST: 1, BARD: 1, ELEMENTARMAGIKER: 1, HANTVERKARE: 1, LÄRD MAN: OBEGRÄNSAT, MENTALIST: 1, MUNK: 1 + KUNSKAP OM RELIGION, PALADIN: KUNSKAP OM RELIGION, ÄRKEMAGIKER: 1

GRUNDEGENSKAP: INT

ÖVRIGT: ALLA MAGIKER FÅR AUTOMATISKT KUNSKAP OM MAGI SOM YRKESFÄRDIGHET.

Denna färdighet omfattar ett oändligt antal lärdomsfärdigheter. Oftast heter dessa "Kunskap om ...", och i stället för prickarna kan du sätta in i princip vad som helst. Ju snävare kunskapsområde, desto mer detaljerade kunskaper besitter RPn. En RP med FV 5 i "Kunskap om

dvärgars stridsyxor" kan mer om sådana än en person med FV 15 i "Kunskap om dvärgar" eller "Kunskap om vapen".

En rollperson kan inte ha högre FV i någon Lärdomsfärdighet än vad han har i att Läsa/Skriva.

Använd den generella uppräkningen av innebörden av olika B-färdighetsvärden i början av detta kapitel.

Separata färdigheter måste utvecklas för varje lärdomsfärdighet. Kunskap om demoner är alltså en färdighet; Kunskap om magi är en annan. OBSERVERA att lärdomsfärdigheterna skiljer sig från övriga liknande färdigheter — även om man har en lärdomsfärdighet som yrkesfärdighet räknas INTE övriga lärdomsfärdigheter som yrkesfärdigheter (gäller dock ej Lärda män; för dessa är ALLA lärdomsfärdigheter yrkesfärdigheter).

Här nedan följer några exempel på lärdomsfärdigheter:

Kunskap om demoner

Kunskap om demoner omfattar läran om demoner; deras ursprung, krafter, namn, uppkomst, hur man åkallar dem eller fördriver dem. Färdigheten ger endast teoretiska kunskaper — för att verkligen kunna omsätta dem i praktiken krävs besvärjelser ur magiskolan Demonologi (beskrivs i *Kaos Väktare*). Man får alltid samma FV i Kunskap om demoner som man har i magiskolan Demonologi.

För varje FV man har i Kunskap i demoner, får man –1 på alla slag på Skräcktabellen när man har med demoner att göra.

Kunskap om magi

Detta är kunskap *om* magi, inte kunskap i magi. Den som behärskar färdigheten har lärt sig vilka effekter olika besvärjelser har, vad de olika magiskolorna ägnar sig åt och mycket annat teoretiskt rörande magi. Magiker har denna färdighet automatiskt. Man använder magikerns högsta FV i en magiskola som FV i Kunskap om magi.

Kunskap om odöda

Kunskap om odöda omfattar läran om de odöda varelserna; deras ursprung, krafter, namn, uppkomst, hur man skapar dem eller fördriver dem. Färdigheten ger endast teoretiska kunskaper — för att verkligen kunna omsätta dem i praktiken krävs besvärjelser ur underskolan Dödens magi (beskrivs i *Magikerns Handbok*) Man får alltid samma FV i Kunskap om odöda som man har i Dödens magi.

För varje FV man har i Kunskap om Odöda, får man –1 på alla slag på Skräcktabellen när man har med odöda att göra.

Kunskap om religion

Denna färdighet omfattar det mesta som rör en viss religion — gudalära, liturgi, hur templen/kyrkorna fungerar, historia, skapelseberättelse, osv. Alla med denna färdighet har en specialitet (se färdigheten Historia).

Kunskap om språk

Med hjälp av denna färdighet kan en rollperson identifiera ett främmande språk när han hör det talas eller ser det i skrift. Det är 50% chans att man kan Läsa/Skriva ett specifikt språk med 4 steg lägre B-färdighetsvärde än vad man har i Kunskap om språk (om man exempelvis har Kunskap om språk B5 är det 50% chans att man kan Läsa/Skriva ett specifikt språk med FV B1).

LÄSA/SKRIVA FRÄMMANDE SPRÅK

TYP: SEKUNDÄR, B

YRKEN: ANIMIST: 1, BARD: 1, ELEMENTARMAGIKER: 1, HANTVERKARE: 1, KÖPMAN: 1, LÄRD MAN: 2, MENTALIST: 1, MUNK: 1, PALADIN: 1, RESENÄR: 1, ÄRKEMAGIKER: 2

GRUNDEGENSKAP: INT

Varje skriftspråk räknas som en separat färdighet. De flesta vanliga invånare i Chronopia är knappt ens kunniga i att skriva och läsa sitt eget modersmål, utan har endast sin BC i detta.

Separata färdigheter måste utvecklas för varje språk. Läsa/skriva Chronos är alltså en färdighet; Läsa/skriva dvärgiska är en annan. OBSERVERA att språkfärdigheterna skiljer sig från övriga liknande färdigheter — även om man har en språkfärdighet som yrkesfärdighet räknas INTE övriga språkfärdigheter som yrkesfärdigheter.

Se även färdigheten Läsa/skriva Modersmål. De vanligaste skriftspråken i Chronopia är:

CHRONOS, SOM BEHÄRSKAS AV SÅ GOTT SOM ALLA SOM BOR I STADEN OCH DESS OMGIVNINGAR. PÅ RESTEN AV KONTINENTEN ÄR DET OCKSÅ MYCKET VANLIGT, MEDAN DET ÄR RÄTT OKÄNT PÅ ÖVRIGA KONTINENTER.

ALVISKA, SOM TALAS AV ALVER OCH HALVALVER.

DVÄRGSPRÅKET, SOM ÄR MODERSMÅL FÖR ALLA DVÄRGAR. DET HÅLLS HEMLIGT OCH FÅ UTOMSTÅENDE TILLÅTS LÄRA SIG DET. SKRIVS MED RUNOR.

(ORCHISKA, SOM TALAS AV ORCHER. DET HAR INGET SKRIFTSPRÅK.)

WONGOSISKA, SOM TALAS AV WONGOSER. DET INNEHÅLLER MÅNGA EXTREMT LÅNGA ORD OCH ÄR MYCKET SVÅRT ATT LÄRA SIG (KAN ALDRIG VARA PRIMÄR ELLER YRKESFÄRDIGHET FÖR ANDRA ÄN WONGOSER).

HÖGLÄNDSKA, SOM TALAS AV HÖGLÄNDARE. SKRIVS MED RUNOR.

DRAKONITISKA TALAS AV DRAKONITER OCH INNEHÅLLER EN MÄNGD LJUD SOM ÄR OMÖJLIGA ATT UTTALA FÖR ICKE-DRAKONITER. DESSA KAN ALDRIG FÅ HÖGRE ÄN FV 5 I DRAKONITISKA.

URÅLDRIGA SPRÅK. DESSA ÄR UTDÖDA OCH SÅ GOTT SOM GLÖMDA. DE ANVÄNDES AV FORNTIDA CIVILISATIONER, MEN MÅNGA MAGISKA FORMLER OCH TEXTER SKREVS OCH SKRIVS FORTFARANDE PÅ SÅDANT SPRÅK. DE ANVÄNDS FRÄMST I URÅLDRIGA SKRIFTER OCH INSKRIPTIONER OCH TALAS YTTERST SÄLLAN. DE KAN ALDRIG VÄLJAS SOM PRIMÄRA ELLER YRKESFÄRDIGHETER.

DRAKSPRÅK, SOM TALAS AV DRAKAR OCH DRAKORMAR. DET ÄR POPULÄRT HOS MAGIKER EFTERSOM DET INNEHÅLLER MÅNGA ORD MED STOR MAGISK KRAFT. DET KAN ALDRIG VÄLJAS SOM PRIMÄR ELLER YRKESFÄRDIGHET.

De olika färdighetsnivåerna innebär följande:

B0. Ingenting (FV 0)

"Drakonitiska? Går det att äta?"

B1. Begränsade kunskaper (FV 1-4)

Rollpersonen har begränsade läs- och skrivkunskaper. Han kan pussla ihop en mycket enkel text med de vanligaste orden om han får en stund på sig. Han känner igen de viktigaste nyckelorden och kan gissa sig till vad en lätt text betyder. Stavningsförmågan och grammatiken är dålig.

B2. Begynnande kunskaper (FV 5-10)

Rollpersonen kan skriva enkla texter utan större fel, men saknar ordförrådet för att kunna uttrycka sig snyggt och obehindrat. Grammatisk korrekthet ligger utanför hans förmåga, och komplicerade satser blir skrattretande felaktiga. Han kan dock förstå innehållet i de flesta medelsvåra texter men skulle fortfarande behöva en ordbok för de ovanligare orden.

B3. Normala kunskaper (FV 11-15)

Rollpersonen kan uttrycka sig relativt obehindrat i skrift, men högtidlig och formell skrift ligger fortfarande utanför hans förmåga. Han förstår det mesta han läser, och endast mycket svåra texter kräver förklaringar.

B4. Goda kunskaper (FV 16-19)

Rollpersonen formulerar sig vackert och väl i skrift och har förmågan att formulera sig korrekt i alla situationer. Han kan fortfarande inte läsa ålderdomlig eller högtidlig stil.

B5. Utmärkta kunskaper (FV 20+)

Samma som nivå 4, men rollpersonen kan dessutom uttrycka sig obehindrat med gammalmodig eller högtidlig stil. Han är duktig på att "läsa mellan raderna", dvs. uppfatta dolda budskap i en text, och han förstår symbolik och hänvisningar.

MAGISK KANALISERING

TYP: SEKUNDÄR

YRKEN: ELEMENTARMAGIKER

GRUNDEGENSKAP: INT

Denna färdighet tillåter en magiker att använda en annan person som sin kanal (medium) för en besvärjelse (ej ritual). Den praktiska effekten blir att det är mediet som lägger besvärjelsen och han förlorar också PSY-poäng. Mediet måste vara medvetet om detta och villigt till att det sker. För att kanaliseringen skall lyckas krävs att både magikerns och mediets FV i Magisk kanalisering överstiger besvärjelsens effektgrad. De måste dessutom bägge lyckas med ett färdighetsslag i Magisk kanalisering.

MAGISTUDIER

TYP: SEKUNDÄR

YRKEN: ANIMIST, ELEMENTARMAGIKER, MENTALIST, ÄRKEMAGIKER

GRUNDEGENSKAP: INT

För att kunna lära sig besvärjelser genom ensamträning krävs att man har högre (eller samma) FV i Magistudier som besvärjelsens SV. Därför är färdigheten i stort sett ett måste för alla magiker. (Dessutom krävs givetvis "läroböcker" i den besvärjelse magikern vill lära sig.)

Med magistudier kan en magiker också skapa nya besvärjelser. Han börjar med att forska kring tidigare besvärjelser inom en skola under dagar eller veckor. Sedan vidtar ett riskabelt studium av fokuseringar, kraftord och visualiseringar som ska ingå i den nya besvärjelsen. Observera att magistudier kan användas både för att lära sig helt nya, tidigare okända besvärjelser och för att skapa varianter av kända besvärjelser. Det går också att lära sig de besvärjelser som finns i en magiskola och som magikern inte tidigare behärskade. Det finns utförligare regler för magistudier i kapitlet "Magi", samt framför allt på sidan 39 och framåt i *Magikerns Handbok*.

En rollperson kan inte ha högre FV i Magistudier än han har i Läsa/Skriva.

MASSAGE

TYP: SEKUNDÄR

YRKEN: –

GRUNDEGENSKAP: SMI

En korrekt utförd massage lossar muskelspänningar i kroppen genom att man stimulerar vissa nervknutar och ökar blodcirkulationen. Massage fungerar som en helande färdighet och kan hela 1T2 KP (1T3 med perfekt slag) per behandling. Den tar ungefär två timmar.

Massage kan dock endast läka skador som tillfogats av trubbiga vapen (klubbor, trästavar, slungstenar, stridshammare, o. dyl.). Man kan endast tillgodoräkna sig en massagebehandling per dygn.



MUTA

TYP: SEKUNDÄR

YRKEN: KRIGARE, KÖPMAN. LÖNNMÖRDARE, TJUV

GRUNDEGENSKAP: KAR

En muta kan öppna stängda dörrar eller ordna fram undanlagda handlingar, men det är viktigt att mutningen sköts på ett finkänsligt sätt, så att ingen blir förolämpad. Detta är en svår konst. Storleken som krävs på en muta varierar beroende på vad som skall göras och på "muttagarens" välstånd. Som en grundregel kan sägas att mutan skall motsvara minst en dagslön för att överhuvud taget tas på all-

var. Om det som mutan ges för dessutom är en riskabel handling kan priset höjas och dubblas åtskilliga gånger.

När "mutgivaren" bestämt sig för en lämplig muta skall SL bedöma en modifikation till CL:

+2	MUTAN GÄLLER INTE EN BROTTSLIG HANDLING
+3	MUTTAGAREN ÄR I AKUT BEHOV AV MUTAN
+5	MUTTAGAREN ÄR MYCKET OMORALISK
–3	MUTTARAGEN RISKERAR SITT JOBB
–3	MUTAN GÄLLER EN BROTTSLIG HANDLING
–5	MUTTAGAREN HAR MYCKET STARK PLIKTKÄNSLA (GÄLLER EX SÅ GOTT SOM ALLA DVÄRGAR, HÖGLÄNDARE OCH TROLL)
–10	MUTTAGAREN RISKERAR DÖDSSTRAFF

Om ett mutförsök misslyckas finns det alltid en chans att den som mutar blir rapporterad och arresterad. Grundchansen för detta är 25%, och SL bör naturligtvis modifiera denna summa beroende på vem som skulle mutas, vad mutan gällde, samt differensvärdet.

MÅLNING

Typ: Sekundär

Yrken: –

Grundegenskap: SMI

Denna färdighet används för att göra vackra och uttrycksfulla målningar. För att bedöma kvaliteten hos en målning tar man målarens differensvärde för just den målningen. En person med denna färdighet kan också bedöma kvaliteten hos andra målningar och avgöra symbolik och innebörd hos målade konstverk.

NAVIGERA

Typ: Sekundär

Yrken: (Resenär)

Grundegenskap: INT

Navigera är förmågan att finna rätt kurs till sjöss med hjälp av stjärnorna. SL slår färdighetsslaget dolt, så att spelaren inte kommer att märka om han har misslyckats. Man slår en gång för varje dag som sjöresan varar, och om slaget misslyckas kommer man att avvika 10% från den rätta kursen. Varje gång man sedan misslyckas igen, avviker man ytterligare 10%. Om man lyckas med ett slag innebär det att man har återfunnit den rätta kursen. Effekten av ett misslyckande blir alltså inte att man kommer till fel ställe, men att man blir försenad.

Synliga, kända landmärken kan ge bonus på CL, medan dåligt väder och/eller resa i helt okända farvatten ger minus. Ett perfekt slag innebär att man vinner en dags resa, medan ett fummelslag innebär att man blir försenad med ytterligare två dagar.

ORIENTERING

Typ: Sekundär

Yrken: (Resenär)

Grundegenskap: INT

Orientering handlar om att kunna ta sig från punkt A till punkt B med minsta möjliga svårigheter. Färdigheten kan användas i alla situationer utomhus. Saknar man tillgång till molnfri himmel (så att man inte har någon hjälp av solen eller stjärnorna) får man –5 på CL. Man slår ett slag i varje viktig valsituation på vägen. Ett lyckat slag innebär att rollpersonen automatiskt inser vilket vägval som är bäst. Misslyckas slaget tvingas spelarna själva avgöra vilken väg de skall ta, och vid ett fummelslag väljer de automatiskt helt fel väg.

RIDA FLYGANDE DJUR

Typ: Sekundär

Yrken: (Resenär)

Grundegenskap: SMI

Denna färdighet fungerar som Rida, men det är bara fummelslag som innebär att man kastas av ett flygande riddjur som skenar. Notera också att endast en senildement goblin skulle kunna glömma bort att spänna fast sig i de "säkerhetsbälten" som finns på alla sadlar till flygande djur.

RÄKNING

Typ: Sekundär, B

Yrken: Hantverkare, Köpman

Grundegenskap: INT

Denna färdighet handlar om att handha räkneoperationer mer komplicerade än hanteringen av växelmynt. Detta är en nödvändig färdighet för köpmän och handelsmän, eftersom dessa ständigt måste beräkna skatter, tullar och marginaler.

B0. Grundläggande kunskaper (FV 0)

RPn klarar av plus och minus så länge det inte handlar om alltför stora summor eller abstrakta sammanhang. Han kan köpa tre ölsejdlar utan att bli skinnad.

B1. Obetydliga kunskaper (FV 1-4)

RPn klarar av plus och minus i alla tänkbara situationer, men behöver han multiplicera blir det med "plus"-metoden (dvs. för att beräkna 4 x 16 måste han räkna ut 16+16+16+16; inte så svårt, men när det handlar om 653 x 8710 tar det tid...)

B2. Små kunskaper (FV 5-10)

RPn klarar av de fyra räknesätten i alla tänkbara situationer utan några som helst problem.

B3. Goda kunskaper (FV 11-15)

RPn klarar nu även av bråk, division och procenträkning till fulländning.

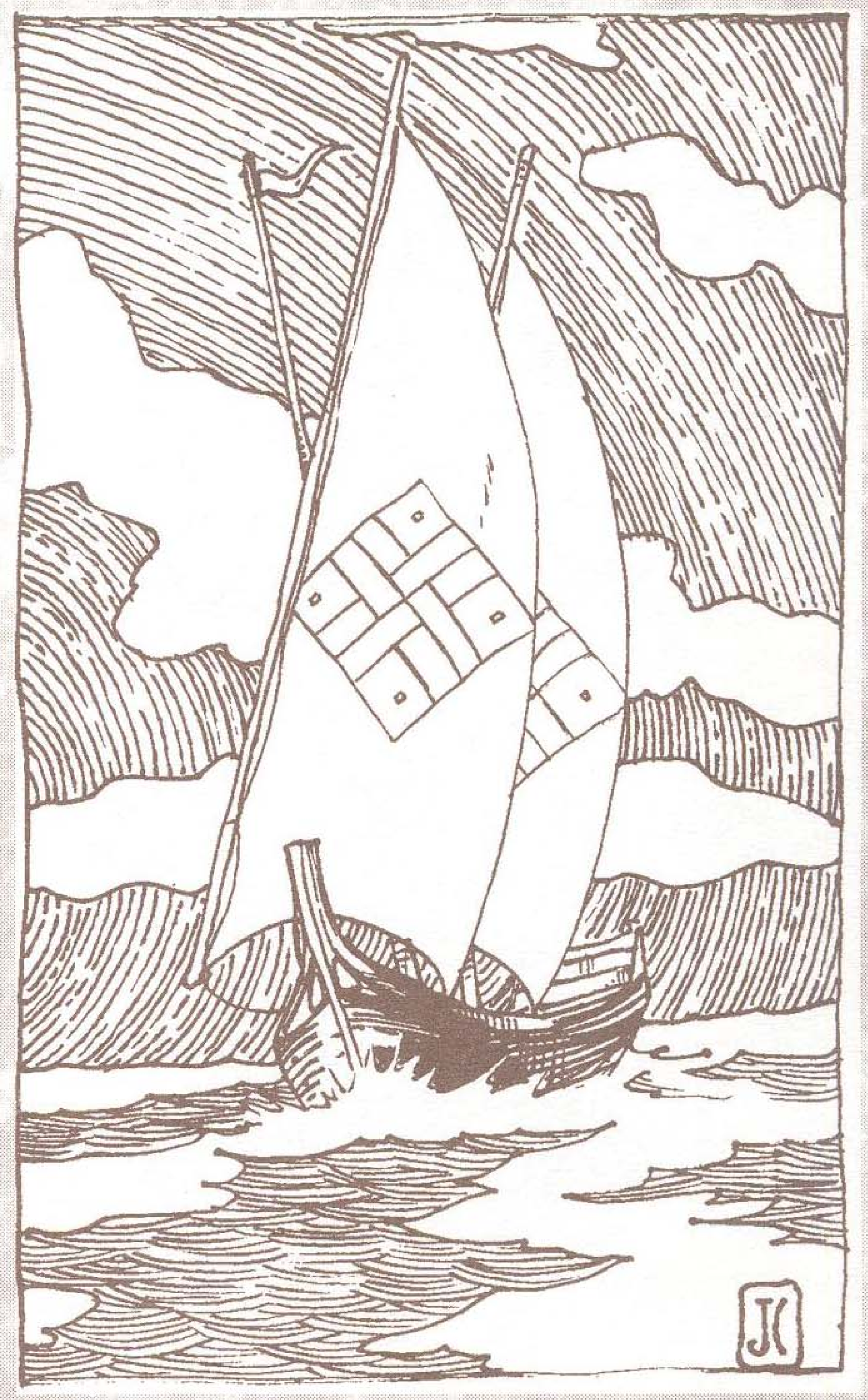
B4. Mycket goda kunskaper (FV 16-19)

Ekvationer, geometri och derivata ställer inte längre till några problem.

B5. Expertkunskaper (FV 20+)

Algebra, konfluxometriska logaritmer och abstrakta primtangenser ligger inom

FV	Innebörd	Förflyttning
B0 (FV0)	KAN EJ SIMMA	0
B1 (FV 1-4)	SIMKUNNIG	1
B2 (FV 5-10)	HYFSAD SIMMARE	2
B3 (FV 11-15)	GOD SIMMARE	3
B4 (FV 16-19)	SKICKLIG SIMMARE	4
B5 (FV 20+)	MÄSTERSIMMARE	5



RPns förmåga. Han klarar av att beräkna planetbanor, maginoders exponentiella utbredning, ljusets brytning i svarta gasmoln, tabast-reps hållfasthet i magistormar, samt en massa annat väsentligt.

SCHACK & BRÄDSPEL

Typ: Sekundär

Yrken: —

Grundegenskap: INT

Denna färdighet omfattar färdigheten i att kunna spela schack och bräde. För att se vem som vinner slår bägge spelarna ett färdighetsslag. Den som får högst differensvärde vinner. Blir det lika blir det remi (i schack) eller så slår de om (i bräde).

SIMMA

Typ: Sekundär, B

Yrken: (Resenär)

Grundegenskap: SMI

Övrigt: Simma är en primär färdighet för Drakoniter

Simning delas in i följande B-färdighetsvärden:

Förflyttning räknas rutor per SR. Vid en eventuell kappsimning vinner den som har högst SMI. Tänk på att man under inga omständigheter kan simma i rustning, inte ens läderrustning. Man kan hålla sig flytande i en läderrustning, men inte mer än i FYS/2 minuter.

Man måste slå färdighetsslag i svåra situationer, t. ex. om vattnet är väldigt strömt, om man skulle råka hamna i en virvel, om man är lätt sårad (om man är svårt sårad kan man inte göra någonting alls), eller i andra situationer efter SLs godtyckande. Ett lämpligt tidsintervall för färdighetsslag är en minut.

SJÖKUNNIGHET

Typ: Sekundär

Yrken: (Resenär)

Grundegenskap: INT

Färdigheten Sjökunnighet handlar om vanan att resa och arbeta till sjöss med att sköta segel och roder. En person med lågt FV har t. ex. svårt att hantera sjögång, blir lätt sjösjuk och är i största allmänhet okunnig om hur fartyget fungerar, styrs och drivs. Ett högt FV är å andra sidan väsentligt för en sjöman eller fiskare.

När en rollperson seglar ut till havs måste han till att börja med klara ett Lätt FYS-slag och ett färdighetsslag i Sjökunnighet för att undvika att bli sjösjuk. Sjösjuka innebär att man får –5 på CL på alla färdigheter. Fummel på färdighetsslaget innebär att RPn är utslagen och inte kan göra annat än att ligga och må illa.

Kontrollen upprepas varje kväll. Modifikationen för sjösjuka används inte vid detta färdighetsslag; däremot får man +1 på CL för varje gång man misslyckas. Först när bägge slagen lyckas så mår man bättre. Nästa morgon är RPn helt kurant och behöver inte slå något mer för detta under resten av resan.

När en RP använder en SMI– eller STY-baserad färdighet på ett gungande skepp är hans CL aldrig högre än hans FV i Sjökunnighet. Detta gäller även strid.

I hårt väder skall man slå ett färdighetsslag en gång varje halvtimme. Ett misslyckande innebär att personen förlorar balansen och råkar ut för en mindre olyckshändelse.

SKÅDESPELERI

Typ: Sekundär

Yrken: Gycklare, Lönnmördare, Tjuv

Grundegenskap: KAR

Denna färdighet används för att spela någon annans roll, vare sig det är i en teaterpjäs eller i verkligheten. I färdigheten ingår också hur skicklig man är på att skriva pjäser. För att bedöma kvaliteten hos en skådespelare eller hos ett skådespel slår man ett färdighetsslag och tar differensvärdet. Fummel betyder att man kommer av sig i en pjäs eller avslöjar sin rätta identitet om det gäller ett ta någon annans plats.



SPELA INSTRUMENT

Typ: Sekundär

Yrken: Bard, Gycklare

Grundegenskap: KAR

Denna färdighet omfattar både att komponera musik, att komma ihåg den och att framföra den.

Separata färdigheter måste utvecklas för varje instrument. Spela harpa är alltså en färdighet; Spela luta är en annan. Samtliga Spela instrument-färdigheter räknas dock som yrkesfärdigheter om man har en utav dem som yrkesfärdighet.

Färdigheten kan användas till att höja spelarens KAR i åhörarnas ögon, ett förslag är med +2 för ett lyckat slag och +5 för ett perfekt slag. Effekten håller i sig så länge inte musikanten gör bort sig.

SPÅ VÄDER

Typ: Sekundär

Yrken: —

Grundegenskap: INT

Med hjälp av denna färdighet kan man genom att se på molnens struktur förutsäga vädret de närmsta tolv timmarna. Ett lyckat färdighetsslag innebär att man med 90% säkerhet kan förutsäga rätt väder. Misslyckande innebär att prognosen har 50%:ig riktighet. Fummel innebär att man misstolkar tecknen totalt, medan ett perfekt slag innebär att man med 100% säkerhet spår rätt.

STRIDSKONSTER

Typ: Sekundär

Yrken: Gladiator

Grundegenskap: SMI

De obeväpnade stridskonster som förekommer i Chronopia är många och mångskiftande. Somliga stridskonster är mycket invecklade och svåra att lära sig, medan andra är betydligt enklare. Därför fungerar denna färdighet lite annorlunda än övriga färdigheter, så tillvida att dess kostnad inte är den normala. En RP som skall lära sig stridskonster väljer själv vilka tekniker "hans" skola skall innehålla. Vissa "skolor" kanske bara innehåller kast och nerdragningar, medan andra bara innehåller sparkar och slag. Spelaren väljer själv, i samråd med SL.

I listan nedan väljer spelaren ut de tekniker som han vill skall vara med. Vid varje teknik står också grundkostnaden i erfarenhetspoäng, och genom att addera dessa får man fram en grundkostnad för hela stridskonsten. Avrunda alltid uppåt. Om en spelare vill, kan hans rollperson naturligtvis lära sig en stridskonst som innefattar alla tekniker, men på grund av dess höga grundkostnad kommer det förmodligen att ta ett bra tag innan han blir duktig i den. Det FV man har lärt sig i en stridskonst gäller för samtliga tekniker i stridskonsten.

Om man inte har valt den konstruerade stridskonsten som yrkesfärdighet är grundkostnaden 2 EP högre än normalt.

Obeväpnad strid kan inte utföras i tyngre rustning än läder. Om stridskonsten saknar tekniken "obeväpnad parering av vapen" kan kämpen om han själv är obeväpnad endast parera obeväpnade attacker.

Exempel:
Den tänkta stridskonsten "Högländarkross" består av "normal spark", "bakåtspark", "fint" och "bedövningsslag". Om man väljer den som yrkesfärdighet blir dess grundkostnad 0,5+0,5+0,5+1,0=2,5 EP, vilket avrundas till 3. Om man lär sig den som sekundär färdighet blir grundkostnaden 5 (2 EP högre). Om en rollperson har FV 10 i "Högländarkross" innebär det att han har detta FV i stridskonstens alla tekniker. De behandlas som en enhet när det gäller inlärning och erfarenhet.

Tekniklista

Teknik	Grundkostnad
AVVÄPNING	1,0
BAKÅTSPARK	0,5
BEDÖVNINGSSLAG†	1,0
BLIND STRID	2,0
DUBBELSLAG	1,0
DUBBELSPARK	1,5
FALLTEKNIK/RULLNINGAR	0,5
FINT	0,5
HOPPSPARK	1,0
HÖGT KAST†	1,0
INITIATIVBONUS	0,5
KROSSLAG	1,0
LIGGANDE/KNÄSTÅENDE STRID	1,0
LÅGT KAST†	0,5
LÅSNING/NERDRAGNING†	1,0
NORMALT SLAG	0,5
NORMAL SPARK	0,5
OBEVÄPN. PARERING AV VAPEN	0,5
RUNDSPARK	1,0
STÅLSÄTTNING	1,0
UPPRESNING	0,5
VIDVINKELSYN	1,0

† Kan endast användas mot människoliknande motståndare

Beskrivningar av teknikerna

AVVÄPNING: *Detta är ett slags obeväpnad parering mot ett beväpnat anfall där försvararen försöker få sin motståndare att tappa sitt vapen. Om motståndarens attack lyckas fungerar färdigheten som en vanlig parering, men om den misslyckas far vapnet iväg 1T3 rutor åt något håll. Han kan dock undvika detta genom att försöka parera avväpningen. En lyckad parering innebär att han lyckas behålla vapnet i handen. Vid ett perfekt slag i denna färdighet har försvararen lyckats ta vapnet i sina egna händer förutsatt att inte anfallaren också får ett perfekt slag. I så fall pareras anfallet som vanligt.*

BAKÅTSPARK: *En spark som riktas mot en motståndare i rutan bakom angriparen. Den gör 1T6 i skada.*

BEDÖVNINGSSLAG: *Ett knytnävsslag eller fingerslag riktat mot nervknutar på kroppen som gör 1T3 i skada. Om slaget vållar någon skada på motståndaren måste denne slå ett Svårt FYS-slag. Misslyckas detta blir han tillfälligt bedövad och förlorar sin nästa attack eller parering. En försvarare som inte är av människotyp får endast 1T3 i skada av detta angrepp.*

BLIND STRID: *Kämpen har genom träning med förbundna ögon eller i ett mörkt rum lärt sig att omedvetet känna av var motståndarna finns. Denna teknik är alltid påkopplad och kräver inget färdighetsslag. Om tekniken ingår i ens stridskonst kan man slåss även i det svartaste beckmörker, men eftersom man inte kan känna av hur terrängen ser ut kan det fortfarande vara besvärligt.*

DUBBELSLAG: *Denna teknik tillåter att man samtidigt kan göra två knytnävsattacker i samma SR mot olika motståndare. En attack ger 1T3 i skada. Separata färdighetsslag måste slås för varje attack. Båda slagen kan inte riktas mot samma motståndare. Offren för slagen kan inte stå mer än 180° isär.*



DUBBELSPARK: *Denna teknik tillåter en kämpe att göra en flygande hoppspark och träffa två olika motståndare med vardera foten. Sparken ger 1T6 i skada, och ett separat färdighetsslag måste slås för varje attack. Båda sparkarna kan inte riktas mot samma motståndare. Offren för sparkarna kan inte stå mer än 1 meter ifrån varandra. I övrigt se tekniken "hoppspark".*

FALLTEKNIK/RULLNING: *Om en fallande person lyckas med sitt färdighetsslag tar han bara halv skada av ett fall. En lyckad rullning förflyttar rollpersonen upp till 5 rutor i en stridsrunda. Man kan inte hugga med närstridsvapen på en rullande person. Om rullningen misslyckas kommer den olycklige rullaren bara hälften så långt som han har tänkt sig och är dessutom liggande.*

FINT: *Anfallaren försöker med ljud och rörelser lura försvararen. En fint utförs samtidigt som ett angrepp och räknas därför in i detta. Om finten lyckas halveras motståndarens chans att parera (avrunda nedåt). Man kan finta med alla slags attacker, såväl med vapen som obeväpnade (dock ej med avståndsvapen).*

HOPPSPARK: *Angriparen tar en rutas sats och hoppar sedan upp och sparkar mot motståndarens huvud eller bröstkorg. Sparken gör 1T8 i skada. Om sparken misslyckas landar angriparen i samma ruta som målet för sin attack. Om han lyckas med ett SMI-slag landar han på fötterna, men får inte göra något annat nästa runda än att återvinna balansen. Om han misslyckas med sitt SMI-slag ramlar han omkull och blir liggande i rutan men kan slåss i liggande strid nästa runda om han kan den tekniken. Den som gör en hoppspark får –2 på initiativslaget.*

HÖGT KAST: *Ett högt kast utförs till skillnad från det låga kastet alltid sist i en SR. Om kastet lyckas kastas offret 1T3 rutor i valfri riktning och landar liggande. Offret måste göra ett Svårt SMI-slag, misslyckas detta tar han 1T3 poäng i skada.*

INITIATIVBONUS: *Denna teknik är alltid påkopplad och kräver inget tärningsslag. När man beräknar turordningen för striden får användaren lägga 5 till sin SMI.*

KROSSLAG: *Ett knytnävsslag som riktas mot särskilt ömtåliga punk-*

ter på kroppen; tinningar, struphuvud, solar plexus, njure, m. m. Den ger 1T6 i skada.

LIGGANDE STRID: *Man kan med denna teknik anfalla med slag och sparkar, parera och utföra låga kast när man ligger ned. En angripare får ingen anfallsbonus för liggande mål när han slåss mot någon med denna färdighet. Liggande strid är alltid påkopplad och kräver inget tärningsslag.*

LÅGT KAST: *Om kastet lyckas kastas försvararen omkull i den ruta han stod i innan utan att skadas. Ett kast kan pareras. Den omkullkastade kan resa sig efter 1T2 SR.*

LÅSNING/NERDRAGNING: *Denna teknik utförs som ett anfall. Om det lyckas har angriparen kopplat ett sådant grepp att han kan dra ned sin motståndaren på marken och sedan låsa honom där. Attacken kan pareras. För att ta sig ur detta grepp måste försvararen övervinna angriparens FV med sin egen halverade SMI (avrunda nedåt).*

NORMALT SLAG: *Ett normalt knytnävsslag mot huvud eller bröstkorg. Ger 1T3 i skada.*

NORMAL SPARK: *En vanlig spark mot ben, bröstkorg eller huvud som ger 1T6 i skada.*

OBEVÄPNAD PARERING AV VAPEN: *Den stridande kan parera alla former av närstridsattacker, även vapenattacker, på samma sätt som ifall han parerade med ett vapen trots att han är obeväpnad.*

RUNDSPARK: *För att få upp extra fart och kraft i sparken snurrar man ett varv. Sparken gör 1T8 i skada. Om den missar måste angriparen återvinna balansen och får därför inte anfalla eller parera nästa runda. Den som gör en rundspark får –2 på initiativslaget.*

STÅLSÄTTNING: *Denna teknik kan användas varje gång kämpen tar skada. Om han lyckas med ett färdighetsslag lyckas han motstå smärtan och tar bara halv skada. Den kan inte användas mot slag mot huvudet.*

UPPRESNING: *Om kämpen kastats omkull kan han resa sig omedelbart med en akrobatisk manöver förutsatt att han lyckas med ett färdighetsslag. Uppresningen kommer alltså omedelbart efter fallet, oavsett när i stridsrundan det inträffade.*

VIDVINKELSYN: *Denna teknik är alltid påkopplad och kräver inget färdighetsslag. Den innebär att kämpens iakttagelsesfär vidgas till 270° (dvs. snett ut bakåt från ögonen). Inom detta område är han medveten om allt som händer.*

TALA FRÄMMANDE SPRÅK

TYP: SEKUNDÄR, B

YRKEN: ANIMIST: 1, BARD: 1, ELEMENTARMAGIKER: 1, HANTVERKARE: 1, KRIGARE: 1, KÖPMAN: 1, LÄRD MAN: 2, MENTALIST: 1, MUNK: 1, PALADIN: 1, RESENÄR: 1, ÄRKEMAGIKER: 2

GRUNDEGENSKAP: INT

Separata färdigheter måste utvecklas för varje språk. Tala alviska är alltså en färdighet; Tala dvärgiska är en annan. OBSERVERA att språkfärdigheterna skiljer sig från övriga liknande färdigheter — även om man har en språkfärdighet som yrkesfärdighet räknas INTE övriga språkfärdigheter som yrkesfärdigheter.

Observera att denna färdighet även används för exempelvis staden Chronopias lönnmördargilles hemliga teckenspråk. Det har inget talspråk, utan består endast av gester och tecken, men för att kunna använda det måste man lära sig färdigheten "Tala lönnmördargillets hemliga teckenspråk".

B0. Ingenting (FV 0)

Rollpersonen kan inte säga någonting överhuvud taget på språket.

B1. Minimala kunskaper (FV 1-4)

Rollpersonen kan säga enkla vardagliga meningar, men en riktig konversation och de ord som inte hör till de allra vanligaste ligger utanför hans förmåga. Rollpersonen talar med kraftig brytning, gör konstant grammatiska fel och har ett mycket bristfälligt ordförråd.

B2. Användbara kunskaper (FV 5-10)

Rollpersonen har god kontroll över språket. Hans accent känns lätt igen som en utlännings, och han har fortfarande ett relativt litet ordförråd. Han klarar av att konstruera relativt komplicerade meningar, men slang, ordspråk, och vissa skämt ligger utanför hans förmåga.

B3. Goda kunskaper (FV 11-15)

Rollpersonen talar språket utmärkt och endast en svag brytning på vissa ljud avslöjar hans ursprung.

B4. Utmärkta kunskaper (FV 16-19)

Rollpersonen talar språket som en infödd. Han känner till de vanligaste dialekterna och har inga som helst problem med att uttrycka sig.

B5. Perfekt (FV 20+)

Rollpersonen behärskar språket som en bildad infödd. Han behärskar formell, artig och högtidlig stil till fulländning.

TVÅ VAPEN

TYP: SEKUNDÄR

YRKEN: GLADIATOR, KRIGARE

GRUNDEGENSKAP: VARIERAR

Denna färdighet används för att lära sig slåss med två vapen samtidigt (ett i varje hand). Färdigheten måste utvecklas individuellt för varje kombination av vapen, exempelvis "Kortsvärd+dolk" eller "Bredsvärd+handyxa". Man måste dessutom ange i vilken hand man håller respektive vapen (såvida man inte är dubbelhänt eller ambidextriös). Man behöver

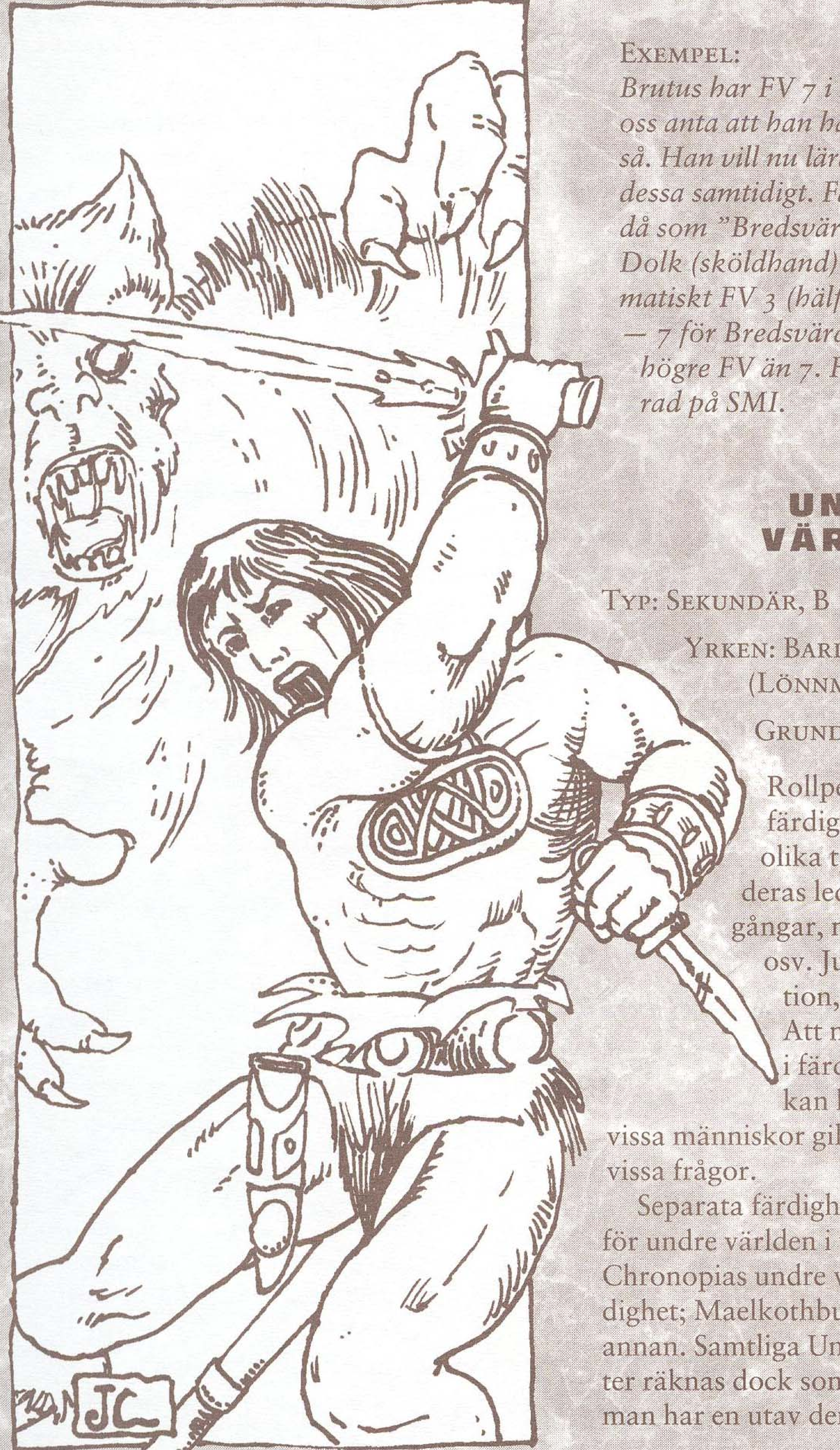
inte denna färdighet för att använda en sköld med sköldarmen och ett vapen med svärdsarmen.

Färdighetsvärdet i att använda två vapen tillsammans kan aldrig överstiga det lägsta av de enskilda FVna. Man kan sålunda inte ha FV 10 i "Kortsvärd+dolk" om man inte har minst FV 10 i både Kortsvärd och Dolk. Å andra sidan får man automatiskt hälften (avrunda nedåt) av det lägsta FVt som BC.

Om de två vapnens individuella färdigheter är baserade på olika grundegenskaper så är tvåvapenfärdigheten baserad på SMI.

Man kan inte använda något vapen med tvåhandsfattning i kombination med ett annat vapen, vare sig enhands eller tvåhands.

Om man går in i strid med två vapen, oavsett vilka, har man tre valmöjligheter; att göra två attacker, att göra en attack och en parad, eller att göra två parader. Om man gör två attacker sker den första (med svärdshanden) på vanlig plats i stridsrundan medan den andra (med sköldhanden) sker allra sist.



EXEMPEL:
Brutus har FV 7 i Bredsvärd, men låt oss anta att han har FV 10 i Dolk också. Han vill nu lära sig slåss med bägge dessa samtidigt. Färdigheten definieras då som "Bredsvärd (svärdshand) + Dolk (sköldhand)". Han får då automatiskt FV 3 (hälften av det lägsta FVt — 7 för Bredsvärd) men kan inte ha högre FV än 7. Färdigheten är baserad på SMI.

UNDRE VÄRLDEN

TYP: SEKUNDÄR, B

YRKEN: BARD, KRIGARE, (LÖNNMÖRDARE), TJUV

GRUNDEGENSKAP: INT

Rollpersonen har med denna färdighet kännedom om de olika tjuvgillena i en stad: deras ledare, tillhåll, hemliga gångar, mötesplatser, hälare, osv. Ju hemligare information, desto högre FV krävs. Att misslyckas med sitt slag i färdigheten Undre världen kan ha obehagliga följder; vissa människor gillar inte att man ställer vissa frågor.

Separata färdigheter måste utvecklas för undre världen i varje stad. Staden Chronopias undre värld är alltså en färdighet; Maelkothburgs undre värld är en annan. Samtliga Undre världen-färdigheter räknas dock som yrkesfärdigheter om man har en utav dem som yrkesfärdighet.

VAPENFÄRDIGHETER

TYP: SEKUNDÄR

YRKEN: ANIMIST: 1, BARD: 2, ELEMENTARMAGIKER: 1, GLADIATOR: 5, GYCKLARE: 2, HANTVERKARE: 1, KRIGARE: 3, KÖPMAN: 1, LÖNNMÖRDARE: 2, MENTALIST: 2, MUNK: 1, PALADIN: 3, RESENÄR: 1, TJUV: 2

GRUNDEGENSKAP: VARIERAR

ÖVRIGT: ALLA HÖGLÄNDARE FÅR VÄLJA EN VALFRI VAPENFÄRDIGHET SOM PRIMÄR FÄRDIGHET. LÅNGBÅGE ÄR EN PRIMÄR FÄRDIGHET FÖR ALLA LJUSALVER.

Dessa färdigheter visar hur duktig man är på att hantera ett vapen eller en sköld. För de vapen som kan användas både till att anfalla och parera använder man samma FV i bägge syftena.

Separata färdigheter måste utvecklas för varje vapen. Bredsvärd är alltså en färdighet; Tvåhandssvärd är en annan. OBSERVERA att vapenfärdigheterna skiljer sig från övriga liknande färdigheter — även om man har ett vapen som yrkesfärdighet räknas INTE övriga vapen automatiskt som yrkesfärdigheter.

Alla vapen tillhör en viss vapengrupp. För alla vapen i samma vapengrupp har man ett FV som är minst hälften (avrunda nedåt) av det högsta FV man har i ett vapen inom den vapengruppen. (Om man har Kortsvärd 15 så har man automatiskt minst FV 7 så fort man använder ett annat svärd med en hand.)

Tabellen på nästa sida räknar upp de olika vapengrupperna som förekommer, vilken grundegenskap de baseras på, samt vilka vapen de omfattar.

ZOOLOGI

TYP: SEKUNDÄR, B

YRKEN: (ANIMIST)

GRUNDEGENSKAP: INT

En rollperson med denna färdighet känner till djuren och deras värld. Med hjälp av denna färdighet kan RPn få svar på en mängd frågor. Om SL bedömer att ett färdighetsslag krävs så skall spelaren först bestämma vilken fråga han vill ha svar på, därefter slår SL ett dolt färdighetsslag.

Vapengrupper

	Grundeg.	Vapenfärdigheter
DOLKAR	SMI	DOLK, PARERDOLK
ENHANDSSVÄRD	STY	ALLA SVÄRD MED STY-KRAV LÄGRE ÄN ELLER LIKA MED RPNS STY*
ENHANDS KROSSVAPEN	STY	ALLA KROSSVAPEN MED STY-KRAV LÄGRE ÄN ELLER LIKA MED RPNS STY*
ENHANDSYXOR	STY	ALLA YXOR MED STY-KRAV LÄGRE ÄN ELLER LIKA MED RPNS STY*
TVÅHANDSVAPEN	STY	SVÄRD, YXOR OCH KROSSVAPEN MED HÖGRE STY-KRAV ÄN RPNS STY*
STICKVAPEN	STY	KORTSPJUT, LÅNGSPJUT, TORNERLANS, TREUDD, PIK, SPETUM
KÄTTINGVAPEN	SMI	STRIDSSLAGA, STRIDSGISSEL
STÅNGVAPEN	STY	HILLEBARD, PÅLYXA, TRÄSTAV
BÅGAR	SMI	LITEN BÅGE, LÅNGBÅGE, KORTBÅGE, SAMMANSATT BÅGE
ARMBORST	SMI	LÄTT ARMBORST, TUNGT ARMBORST, ARBALEST
SLUNGA	SMI	SLUNGA, STAVSLUNGA
KASTVAPEN	SMI	KASTSPJUT, KASTKNIV, KASTYXA
PISKA	SMI	PISKA
SKÖLDAR	SMI	BUCKLARE, LITEN RUNDSKÖLD, STOR RUNDSKÖLD, LÅNGSKÖLD, VANLIG SKÖLD, ROMERSK SKÖLD
BLÅSRÖR	SMI	BLÅSRÖR

* Se rubriken "Hantering" i kapitlet "Vapen och Rustningar".

Om slaget lyckas så talar SL om det sanna svaret (eller "vet inte" om personen inte vet), men om han slår ett fummelslag så ger han falsk information. Misslyckas färdighetsslaget så svarar han "vet inte", eller ger ett svar som bara nästan stämmer med sanningen. Ett perfekt slag ger mer information än vad spelaren bad om. Exempel på frågor är t. ex. var djuret lever, vad det lever av, vilka svagheter/styrkor det har, om det går att äta, hur många man träffar på åt gången, om det är farligt för människor, hur spåren ser ut, om det kan spruta eld eller har några magiska förmågor, osv.

CL bör modifieras beroende på hur vanligt djuret är — från +5 för mycket vanliga djur (husdjur, hundar, hästar) till –10 för sällsynta djur, och –20 för unika varelser.

ÖRTKUNSKAP

Typ: Sekundär

Yrken: (Animist), (Elementarmagiker), (Mentalist), (Munk), (Ärkemagiker)

Grundegenskap: INT

Färdigheten Örtkunskap tillåter rollpersonen att framställa läkande, lindrande eller smärtstillande dekokter och omslag. Genom att göra dekokter av växterna eller lägga dem på såren lindrar de en persons skador och läker hans sår snabbare än vad vanliga metoder gör. Färdigheten omfattar både preparering av örterna samt vetskapen om var någonstans man finner dem.

Varje dag som en rollperson med färdigheten Örtkunskap tillbringar på jakt efter den ört han behöver slår han ett färdighetsslag. Om han lyckas finner han 1T4 doser och ett perfekt slag ger honom 4T4 doser. Detta förutsätter naturligtvis att han letar på ett ställe där örten har goda växtförhållanden, man hittar t. ex. inte kaktusar på kalfjället hur många år man än letar. Tänk på att örter och bär ofta måste torkas på ett speciellt sätt för att behålla de aktiva ämnena och att frukter måste användas medan de är färska.

ÖVERLEVNAD

Typ: Sekundär

Yrken: Resenär

Grundegenskap: INT

Denna färdighet används för att överleva av de tillgångar som finns i vildmarken. RPn kan finna vatten, finna ätbara växter och djur, veta hur man finner eller tillverkar ett skydd, bedöma vädret och hur man enklast tar sig fram i svår terräng.

En person som inte har denna färdighet (eller som envisas med att misslyckas med färdighetsslagen) kommer att få allvarliga problem när medhavd proviant tar slut, när packningen blir stulen av svartnissar, när himlens portar öppnas på vid gavel och den enda synliga stigen slutar i tomma intet. Ett förslag är att man vid onormala förhållanden låter alla spelare slå färdighetsslag i Överlevnad. Beroende på förhållandena bestämmer SL hur ofta de måste slå — exempelvis en gång i timmen vid mycket svåra förhållanden, två gånger per dag under något lindrigare förhållanden. Om slaget misslyckas så sjunker alla grundegenskaper temporärt med 1 på grund av utmattning, nedkylning och törst, men om det lyckas så undviker man detta.



KAPITEL FYRA: HUR MAN BLIR BÄTTRE

Din rollperson kan förbättra sina färdigheter, eller skaffa sig nya, genom att skaffa sig *erfarenhetspoäng (EP)*. Varje EP han får gäller bara för en viss färdighet, och du bör anteckna alla EP han får vid den färdigheten. EPna omvandlas sedan till FVn på samma sätt som när du skaffar startfärdigheter (se kapitlet "Hur du skapar en egen rollperson"). Du kan skaffa dig EP på följande sätt:

- Ensamträning
- Träning med lärare
- Erfarenhet genom äventyr

Begränsningar

- Du kan aldrig få högre FV i en sekundär färdighet än värdet på den grundegenskap som färdigheten är baserad på.
- En ärkemagiker kan aldrig få högre FV i en magiskola än sin INT.
- När en RP skapas kan han inte ha högre FV i NÅGON färdighet än grundegenskapsvärdet. (Språk och andra automatiska färdigheter undantas från denna regel.)
- Man kan inte lära sig B-färdigheter genom "erfarenhet".
- För besvärjelse gäller särskilda regler när man "ensamtränar".

ENSAMTRÄNING

Med ensamträning menas att du inte har tillgång till någon lärare utan du försöker på egen hand. Detta är en långsam och svår metod, eftersom det är svårt att se vad du själv gör för fel. Normal ensamträning är åtta timmar om dagen, sex dagar i veckan. För varje vecka som förflyter skall du slå ett Medelsvårt grundegenskapsslag för den färdighet som färdigheten är baserad på; lyckas kastet får rollpersonen 1T4 erfarenhetspoäng, misslyckas han har veckan varit bortkastad. Tränar du bara sex timmar om dagen förlängs träningstiden med 50%, och tränar du bara fyra timmar om dagen tar det dubbelt så lång tid att lära dig något. Det går inte att träna mer än åtta timmar eller mindre än fyra timmar om dagen.

Det går inte att träna under pågående äventyr, men det går bra att kombinera ett deltidsarbete med deltidsträning.

Den som tränar måste dessutom ha tillgång till visst material; en smed behöver en smedja, en bågskytt behöver ett vapen och ett ställe där han kan skjuta, en soldat behöver ett vapen. Vissa färdigheter, exempelvis Sjunga, kräver mindre.

INT-baserade färdigheter

För att lära sig en INT-baserad färdighet genom ensamträning krävs en bok som berättar mer än vad RPn redan vet. SL avgör om det finns en sådan.

TRÄNING MED LÄRARE

En person kan också tränas av en lärare som kan påpeka vilka fel eleven gör och visa hur man skall göra i stället. En lärare måste vara mästare i färdigheten, dvs. ha nått FV 17 (FV B4), och han måste dessutom ha en INT på 13 eller mer. Lärarens FV måste dessutom vara högre än elevens.

Träning med lärare omfattar alltid åtta timmar om dagen sex dagar i veckan. Varje vecka får eleven slå TVÅ slag (se Ensamträning) för att se om han får EP. Han får lägga på följande modifikationer:

- För varje FV över 18 som läraren har i en färdighet: –2 på slaget
- Om eleven är ensam: –5 på slaget

Grundkostnaden per vecka för att anlita en lärare är 1.500 sm (för magiker 3.000 sm). Dubbla kostnaden om eleven är ensam. I denna kostnad ingår lokal, utrustning och assistenter av olika slag.

EP som en rollperson skaffar genom båda slagen av träning kan omvandlas till färdighetsvärden så snart han har tillräckligt många.

ERFARENHET GENOM ÄVENTYR

Rollpersoner kan även förbättra sina färdigheter genom att använda dem under äventyr. Detta gäller inte färdigheter kategori B, som endast kan förbättras genom träning. Varje gång en rollperson använder en färdighet framgångsrikt första gången efter en sovperiod om minst sex timmar (två timmar för alver) får han EN EP. Ett perfekt kast ger 1T4 EP. Sedan kan rollpersonen inte få några fler EP i den färdigheten förrän han sovit i minst sex timmar.

EP kan inte växlas in till FV under pågående äventyr, utan rollpersonen måste vänta tills han får en sammanhängande viloperiod om minst sju dagar. Då kan alla EP rollpersonen samlat på sig omvandlas till FV.

Efter ett äventyr kan SL dela ut bonuspoäng till spelarnas rollpersoner. En rollperson kan få bonuspoäng genom att framgångsrikt ha utfört ett uppdrag (1–4 poäng), utfört en osedvanlig svår gärning (1–2 poäng), eller för gott rollspelande (1–4 poäng). Det är svårt att ge några exakta riktlinjer, men en rollperson bör aldrig få mer än sammanlagt 10 bonuspoäng för ett enda äventyr. Bonuspoängen kan av spelaren godtyckligt fördelas över alla hans färdigheter med SLs godkännande.

HUR MAN ANVÄNDER ERFARENHETSPOÄNG

En rollperson kan köpa högre färdighetsvärden med sina erfarenhetspoäng. Detta fungerar på samma sätt som när en nyslagen rollperson köper sina startfärdigheter (se kapitlet "Hur du skapar en rollperson").

Att bli bättre i magi

Att skaffa sig FV i magiskolor fungerar som för vanliga färdigheter (notera dock att magiskolor är baserade på INT). För BESVÄRJELSER gäller dock vissa speciella regler.

ENSAMTRÄNING

De flesta besvärjelser är i princip uppbyggda av tre komponenter: ett rörelsemönster, en ramsa ord och en mental process som frigör psykisk energi.

Det svåra med att lära sig en ny besvärjelse är att behärska denna kanalisering av mental energi; den är (liksom gester och ord) unik för varje besvärjelse. En lärare kan, delvis med hjälp av psykisk kommunikation, förklara jämförelsevis enkelt hur

eleven ska bära sig åt för att lära sig det psykiska mönster som krävs för en speciell besvärjelse; men ska eleven lära det sig själv måste han göra det ur en s. k. *magisk kodex* (en speciell slags formelbok som innehåller en omfattande beskrivning av den aktuella besvärjelsen).

Det tar lång tid att lära sig besvärjelser genom ensamträning. Normal träning är åtta timmar om dagen sex dagar i veckan. Det krävs mellan 20 och 30 sidor handskriven komplicerad magisk text för att klargöra hur den psykiska kanaliseringen går till för en viss besvärjelse; varje vecka slår personen ett Medelsvårt INT-slag, men för varje poäng INT under 19 magikern har får han +1 på kastet. Lyckas kastet får rollpersonen en erfarenhetspoäng.

Naturligtvis måste rollpersonen ha tillräckligt högt FV i den skola som besvärjelsen tillhör.

Exempel:
En magiker som försöker lära sig PARALYSERING ur den magiska kodexen Liber Necrosophicus och har INT 15 måste alltså slå 11 eller lägre per vecka för att få 1 erfarenhetspoäng eftersom han får +4 (19–15) på tärningen.

Träning med lärare

Att lära sig besvärjelser och ritualer av en lärare fungerar precis som för vanliga färdigheter.

Erfarenhet genom äventyr

Att få erfarenhetspoäng för besvärjelser och ritualer genom äventyrande fungerar precis som för vanliga färdigheter.

Att omvandla erfarenhetspoäng till färdighetsvärden

En magiker kan köpa högre färdighetsvärden med sina erfarenhetspoäng. Detta fungerar på samma sätt som när en nyslagen rollperson köper sina startfärdigheter

Hur man kan höja sin PSY

Allt eftersom en RPs äventyrarkarriär fortskrider, ökar hans psykiska kraft som en följd av att han får bättre självförtroende, större motståndskraft mot magi, större själslig kraft, mer insikt i hur världen fungerar, etc. Efter varje äventyr skall man slå för att se om RPns PSY höjs, om personen har åstadkommit något av följande:

- Om en MAGIKER lyckas övervinna ett offers motstånd i en kamp PSY mot PSY har han en chans att öka sin PSY. För att lyckas skall han slå 1T20. Om resultatet är (25 – trollkarlens nuvarande PSY) eller mindre så ökar PSY med en poäng. Om han slår en etta med 1T20 så höjs PSY med 1T3+1 poäng. När PSY passerar 24 kan magikern fortfarande höja sin PSY genom att slå en etta. I så fall höjs hans PSY med 1T3 poäng. Han får bara slå en gång efter ett färdigspelat äventyr. Lyckas han kommer ökningen gradvis under en vecka.
- Om en rollperson som INTE ÄR MAGIKER lyckas övervinna en magikers anfall i en kamp PSY mot PSY har han en chans att öka sin PSY. För att lyckas skall han slå 1T20. Om resultatet är (20 – RPns nuvarande PSY) eller mindre så ökar PSY med en poäng. Om han slår en etta med 1T20 så höjs PSY med 1T3+1 poäng. När PSY passerar 19 kan han endast höja sin PSY genom att slå en etta. I så fall höjs hans PSY med en poäng. Han får bara slå en gång efter ett färdigspelat äventyr. Lyckas han kommer ökningen gradvis under en vecka.

Observera att kamperna PSY mot PSY måste vara i verkliga, allvarliga situationer där utgången har en viktig betydelse (SLs bedömning). En spelargrupp som består av två magiker och två icke-magiker kan t. ex. inte ägna en hel vecka åt att bara utkämpa kamper PSY mot PSY för att kunna höja den.

Hjältedåd

När man utför ett fantastiskt stordåd eller efter en lång äventyrarkarriär blir exceptionellt skicklig på någonting börjar omgivningen att betrakta en som HJÄLTE. Att vara hjälte har både positiva och negativa effekter, vilket skall visa sig senare. Hur mycket hjälte man egentligen är avgörs av någonting som vi kallar hjältepoäng (förkortas HP).

HP kan användas till olika saker, varefter de är förbrukade. Det är inte alltid helt positivt att vara hjälte, eftersom man då blir ryktbar och igenkänd — vilket man inte alltid vill bli. Chansen för att bli igenkänd är som regel [sammanlagda antalet ihopsamlade HP i livet]%. Denna procent-

chans måste modifieras beroende på t. ex. hur mycket hjälten har rört sig i området, hur många bragder han utfört där och hur länge sedan det var.

I tabellen intill finns några exempel på hur många HP en rollperson kan få för olika dåd. Vi kan naturligtvis inte ta upp alla olika dåd, utan du som SL får använda den som en riktlinje. Du får också som SL vara beredd att dra bort HP från rollpersonerna om de gör extremt "ohjältemodiga" handlingar, t. ex. överger sina vänner i farans stund, förråder vänner eller vägrar acceptera utmaningar till duell.

I regelexpansionen *"Hjältarnas Handbok"* finns detaljerade regler för hjältedåd, hjälteförmågor och effekten av att vara hjälte.



Dåd	HP
UPPNÅ FV 21 (41, 61, ETC.) I NÅGON FÄRDIGHET	1T4
VINNA TORNERING MED FLER ÄN 400 DELTAGARE	5
PÅ KUNGENS UPPDRAG RÄDDA PRINSESSA	10
DÖDA FIENDENS HÄRFÖRARE	10
UPPTÄCKA NY KONTINENT	10
LEDA BELÄGRING OCH ERÖVRING AV FIENTLIG BORG	10
STJÄLA SKATT FRÅN MONSTER UTAN ATT DÖDA DET	5–25
DÖDA MONSTER	10–50
RÄDDA KUNGARIKE FRÅN UNDERGÅNG	50
BESEGRA ANNAN HJÄLTE	†

† Du får då hälften av den hjältens HP.

HUR MAN SPENDERAR HP

Hjältepoäng kan användas till följande tre saker:

- Höja CL
- Skaffa särskild förmåga
- Förbättra grundegenskaperna

Höja CL

En hjälte kan, genom att innan ett färdighetsslag spendera en HP, drastiskt höja sin chans att lyckas med en speciell färdighet. Om han gör detta innebär det att ett normalt fummel-slag "bara" innebär misslyckande, ett misslyckat färdighetsslag innebär ändå att han lyckas med att använda färdigheten, lyckat slag blir perfekt, och ett perfekt slag innebär dessutom att man får tillbaka den spenderade hjältepoängen. Denna "förmåga" kan användas när som helst.

Skaffa särskild förmåga

Genom att spendera HP kan man få slå ytterligare slag på den tabell över särskilda förmågor som finns i kapitlet om hur du skapar din rollperson. För varje HP du spenderar på detta får du +2 på tärningsslaget. Du måste spendera minst en HP och får spendera max 40. Detta kan endast ske mellan äventyr.

Förbättra grundegenskaperna

För 5 HP får man höja en grundegenskap en poäng (dock ej STO). Höjningen är obegränsad och permanent och påverkar även de färdigheter som är baserade på färdigheten. Detta kan endast ske mellan äventyr.



KAPITEL FEM: STRID

Eftersom den värld där *Drakar och Demoner* utspelar sig i många avseenden är primitiv och farorna är många, blir det i bland nödvändigt för RPna att slåss för sina liv. Dessa situationer är oftast de mest spännande och därför är också reglerna för strid särskilt noggranna.

I strid är det särskilt bra att använda sig av en golvplan och tennfigurer. Dessa är inte nödvändiga — man kan utföra en strid utan några hjälpmedel alls — men det gör det lättare att se hur hela situationen ser ut och man undviker lättare missförstånd. Det finns speciella *Drakar och Demoner*-tennfigurer att köpa i samma affär som du köpte det här spelet i.

Allmänt om strid

VANLIG OCH DETALJERAD STRID

Här nedan beskrivs två olika stridssystem — *vanlig* och *detaljerad strid*. Vanlig strid används för monster, djur och andra icke-humanoida varelser, medan det mer detaljerade systemet kan användas i strid mellan personer. Den detaljerade striden innehåller lite fler moment och tar lite längre tid, varför det kan vara bra att använda vanlig strid om det är många deltagare.

STRIDSRUNDAN (SR)

En strid är ett virrvarr av händelser där det krävs snabba beslut och ingen har full kontroll över vad som sker. För att bringa ordning i denna oreda måste man reglera händelseförloppet.

Under en strid delar man upp tiden i enheter om ungefär fem sekunder. En sådan enhet kallas för en stridsrunda (förkortas SR). Under en SR kan de stridande utföra olika handlingar i en bestämd turordning.

AVSTÅND

Spelsystemet är utformat för att strider skall utspelas på en GOLVPLAN med fyrkantiga rutor (2-4 cm stora) Varje ruta är i verkligheten 1,5 x 1,5 m. Besvärjelser och kastvapen har sin räckvidd angiven i rutor och förflyttningsförmåga anges också i rutor. Skjutvapen (pilbågar och armborst) har däremot sin räckvidd i meter, eftersom man ofta vill använda dem på större avstånd. I normal strid påverkar dessutom sällan avståndet CL för sådana skjutvapen.

FÖRFLYTTNING UNDER STRID

Alla olika varelser och RP har nämligen sin förflyttningsförmågan i antal rutor per SR. Förflyttningen är avpassad för stridsförhållanden där man måste röra sig försiktigt och ha uppmärksamhet åt alla håll. En ostörd person kan på ett jämnt underlag *springa* dubbelt så långt, men i så fall får man inte göra *någonting annat* i stridsrundan, inte ens skicka meddelanden. Man är helt omedveten om sin omgivning.

En person som varken bär någon rustning eller ryggsäck eller någonting i händerna samt har lämplig klädsel (SLs bedömning) kan *sprinta* maximalt sin tredubbla förflyttningsförmåga. Samma gäller då som ifall man *springer*.

Stridsrundan

STEG 1 — BESTÄM TURORDNING

Först i SRn ska alla stridsdeltagare slå ett *initiativslag*, 1T10+SMI (plus eventuella övriga modifikationer). De som får ett högt resultat får agera före de som får ett lågt. På detta sätt kan man inordna alla deltagare i en *turordning*. Om två deltagare får samma resultat låter man dem slå om för att fastställa den inbördes turordningen. Turordningen är densamma hela stridsrundan ut.

SL slår dolda slag för SLPna.

STEG 2 — HANDLINGAR

Under en SR kan du utföra en av ett antal handlingar, vilka beskrivs här nedan. SL måste hela tiden låta sig styras av sunt förnuft när han övervakar striden. Reglerna kan inte täcka alla tänkbara händelser och SL måste därför vara beredd att själv fatta beslut om exakt vad som händer och exakt hur väl och hur snabbt du kan utföra en viss handling.

SL bestämmer vad SLPna skall göra, helst utan att låta sig påverkas av vad spelarna gör.

Du kan välja mellan att göra följande saker:

Lägga en besvärjelse

Under denna handling koncentrerar du dig och kan inte göra någonting annat på hela stridsrundan. Se vidare under rubriken "Att lägga en besvärjelse" i kapitlet Magi.

Full förflyttning

Du får förflytta dig så många rutor som din förflyttningsförmåga tillåter. Förflyttningsförmågan kan minskas, t. ex. av besvärlig terräng. En person som vadar i ett träsk eller går uppför en brant slutt-

ning har exempelvis sin fulla förflyttningsförmåga minskad, men det är SL som avgör *hur* mycket den minskas. Om man flyttar maximalt sin förflyttningsförmåga så joggar man och får inte göra något annat i den stridsrundan. Man får dock avbryta förflyttningen för att t. ex. söka skydd eller parera ett hugg. Man stannar då där man stod när förflyttningen upphörde (SLs bedömning).

Avfyra ett projektilvapen

Du måste då stå stilla, sikta och avfyra ditt projektilvapen. Du får inte göra någonting annat i stridsrundan, förutom att ladda om (se Omladdning).

Kasta ett kastvapen

Du står då stilla, siktar och kastar ditt kastvapen. Du får inte göra någonting annat i stridsrundan.

Använda annan färdighet

Detta innebär att du kanske hoppar, klättrar, smyger, dyrkar upp ett lås, el. dyl. som kräver ett färdighetsslag.

Många färdigheter kräver full koncentration, så att du inte kan göra något annat under stridsrundan. SL får dock modifiera detta på grund av situationen. Efter att ha hoppat ned från en trädgren eller smugit upp bakom en fiende är det t. ex. rimligt att du kan göra en närstridsattack, förutsatt att du håller ett vapen i handen. Ett förslag på modifikation är −10 på CL. Om du däremot skall sitta upp på en häst så tar detta hela stridsrundan.

Kom ihåg att det alltid är SL som bestämmer modifikationerna.

Delta i närstrid

Du får flytta högst hälften av din modifierade förflyttningsförmåga *innan* striden (avrunda nedåt). Se vidare under rubriken "Anfall och parering" nedan.

Utföra en annan handling

Under en strid finns det massor av saker en deltagare kan göra, men som inte täcks upp av ovanstående uppräkning. Du kanske vill byta vapen, plocka upp något från marken, skicka ett meddelande eller rota igenom din ryggsäck. SL måste då själv avgöra hur lång tid din handling tar och vilka konsekvenser den har.

Dessa handlingar kräver ofta inget färdighetsslag, men i trängda situationer där det finns risk för misslyckande kan det ändå vara bra att kolla. För att t. ex. hoppa upp på en häst använder du Rida, för att ladda om ett armborst färdigheten Armborst, etc. Misslyckande betyder att du måste försöka igen nästa runda; fummel betyder att du trillar av hästen igen eller råkar skära av bågsträngen med pilspetsen, etc.

Om du vill meddela dina kamrater något under striden så får du flytta högst halva din förflyttningsförmåga (avrunda nedåt). Korta utrop som *"Hjälp!"* eller *"Framåt!"* räknas inte, utan kan skickas när som helst i stridsrundan. Längre meningar, t. ex. *"Brutus — vi måste härifrån! Snart kommer de tre mörkermagikerna att utlösa vulkanutbrottet och då kommer stormjättarna fram från grottgången till höger!"* kräver i strid koncentration och när en sådan handling utförs kan man bara parera i den stridsrundan.

Anfall och parering

Det finns två sorters strid; *närstrid,* där du angriper med handvapen och naturliga vapen; och *avståndsstrid,* där du angriper med kastvapen (kastdolkar, kastyxor, etc.) eller projektilvapen (pilbåge, armborst, blåsrör, arbalest, bola, slunga, etc.). Båda följer samma grundläggande principer, men attacker med projektilvapen kan inte pareras. Däremot tillåts målet för attacken i vissa fall att avbryta det han håller på med för att söka skydd.

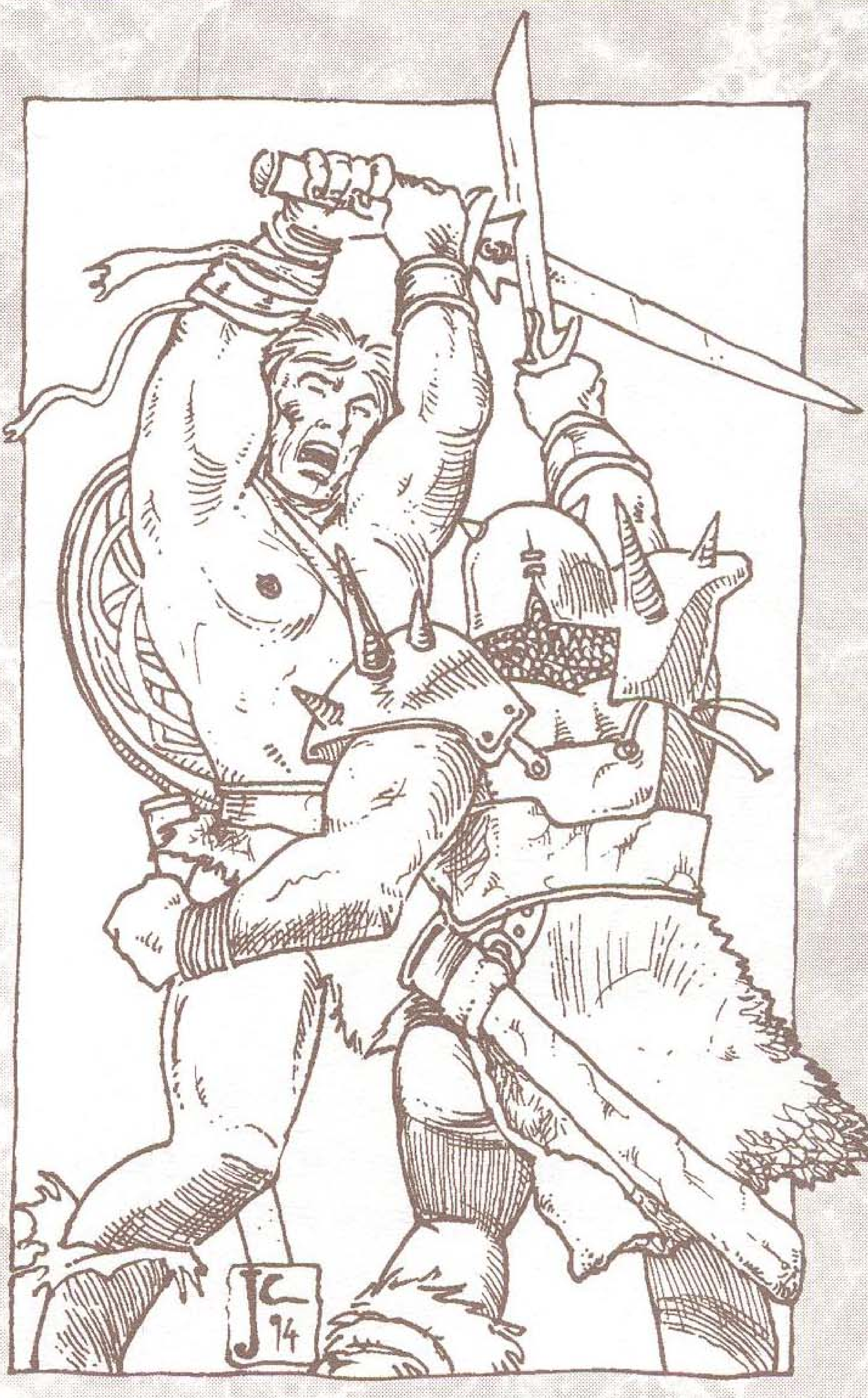
Normalt kan du under en SR bara göra en attack *eller* en parering med ett vapen. Om du har ett vapen och en sköld kan du anfalla med vapnet *och* parera med skölden, *eller* parera med bägge. Om du har ett vapen i varje hand, får du utföra två anfall *eller* två pareringar *eller* ett anfall och en parering.

Om någon kan göra flera attacker, så gör alla först sin första attack (i turordning), därefter gör de som kan en andra attack (i turordning), osv.

Närstrid

I närstrid gör du ett färdighetsslag för din vapenfärdighet och om du lyckas så träffar du din motståndare. Försvararen kan försöka skydda sig genom en parering under förutsättning att han har ett vapen eller en sköld att parera med. Detta görs genom ett färdighetsslag.

Normalt måste din motståndare stå i rutan intill dig för att du skall kunna göra



en närstridsattack. Med vissa vapen, t. ex. spjut och hillebarder, kan du dock anfalla motståndare som befinner sig en eller flera rutor bort. Med dessa vapen kan du alltså anfalla mellan eller förbi rutor där det finns andra personer, däremot inte genom dem.

AVSTÅNDSSTRID

I avståndsstrid slår du ett färdighetsslag för din vapenfärdighet och om du lyckas så träffar du målet. Projektilvapen (pilbåge, armborst, blåsrör, arbalest, bola, slunga, etc.) kan inte pareras (se dock Att söka skydd nedan). Kastvapen (kastdolkar, kastyxor, etc.) kan pareras om försvararen har en sköld och han ser vapnet kastas.

Det måste finnas minst en ruta mellan dig och din motståndare för att du skall kunna skjuta eller kasta på honom. Du kan inte skjuta eller kasta genom en ruta där det finns andra personer utan att träffa dessa. Du kan däremot skjuta mellan eller förbi rutor där det står andra personer.

Att söka skydd

Om en person misstänker att han kommer att bli beskjuten med ett projektilvapen *och han enligt turordningen skall handla före skytten*, kan han välja att söka skydd (t. ex. bakom en bardisk, ett fruktstånd, ett gatuhörn eller ett bord). Om det inte finns något att söka skydd bakom kan han i stället kasta sig platt ned på marken. En sådan handling sker då omedelbart innan anfallet, och den som söker skydd får inte göra någonting annat i stridsrundan. Har han redan gjort någonting avgör SL om han hinner söka skydd.

Den som söker skydd eller kastar sig omkull skall slå ett Medelsvårt SMI-slag. Om han lyckas söka skydd får han dra bort differensvärdet från skyttens CL. Den som lyckas kasta sig omkull får dra bort –1 för varje ruta som finns mellan skytten och han själv. Om slaget misslyckas så drar man inte bort någonting.

Oavsett resultatet av SMI-slaget så *måste* skytten göra sin attack (om han inte själv söker skydd för en annan skytt).



EXEMPEL:
Brutus skjuter på en orch med SMI 13. Orchen söker skydd bakom ett träd och slår 6 på SMI-slaget. Brutus måste då dra bort 7 (6–13=–3) från sin CL. Brutus inser att han inte får så särskilt stor chans att träffa, men måste ändå skjuta. Orchen får inte göra någonting alls under resten av stridsrundan.

STRIDENS FÖRLOPP

I STRIDSDIAGRAMMET PÅ SID 82 kan du se vilka moment som ingår och i vilken ordning de kommer. Texten i en tunn ram anger ett tärningsresultat eller resultat av en beräkning, och visar vilken väg man skall gå vidare. Texten i en halvfet ram visar att man skall slå ett tärningsslag eller göra en beräkning och därefter fortsätta spikrakt nedåt. Om man hamnar i en fet ram så innebär detta att anfallet är slut och att man skall fortsätta med nästa.

BERÄKNA CL

(Se tabell på sid 81)

SLÅ ANFALLSSLAG

Beroende på resultatet av anfallsslaget kan man få tre olika resultat av attacken. Är slaget perfekt gör attacken automatiskt maximal skada utan avdrag för försvararens rustning eller naturliga skydd. Om anfallaren fumlar slår man i stället på en av fummeltabellerna. Om anfallsslaget däremot blir lyckat eller misslyckat skall motståndaren slå ett pareringsslag (gäller ej vanlig strid eller attacker med projektilvapen).

SLÅ PARERINGSSLAG

Man slår inget pareringsslag mot attacker med projektilvapen, eller om försvararen

Hur man utläser resultaten

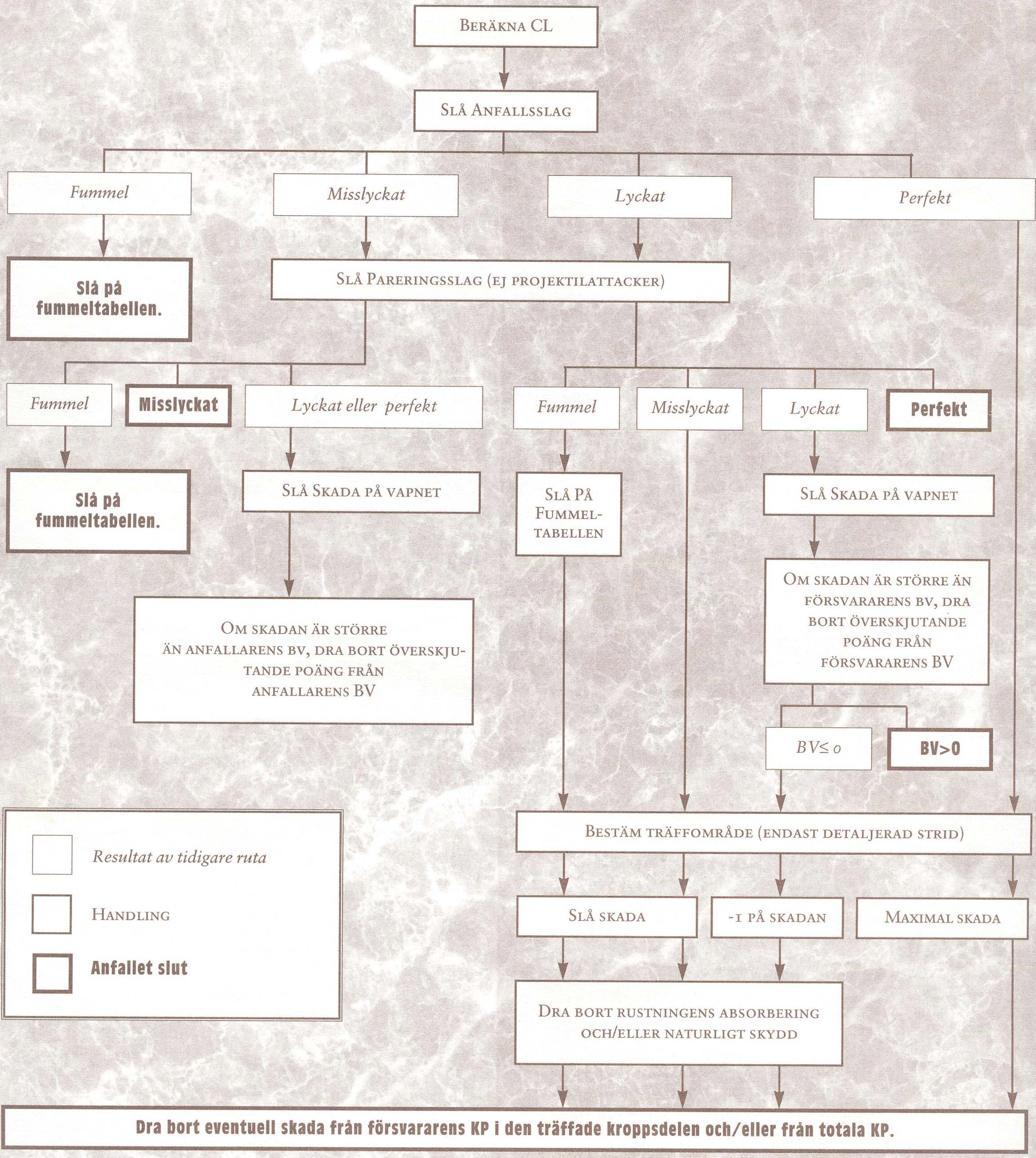
Anfallsslag	Pareringsslag	Resultat
FUMMEL	SLÅS EJ	SLÅ PÅ RÄTT FUMMELTABELL.
MISSLYCKAS	FUMMEL	SLÅ PÅ FUMMELTABELLEN FÖR PARERINGAR.
MISSLYCKAT	MISSLYCKAS	INGENTING HÄNDER. FORTSÄTT MED NÄSTA ATTACK.
MISSLYCKAT	LYCKAT ELLER PERFEKT	SLÅ NORMAL SKADA. OM SKADAN ÄR HÖGRE ÄN ANFALLARENS VAPENS BV, SÅ MINSKAS DESS BV MED DEN ÖVERSKJUTANDE SKADAN. OM BV NÅR 0 GÅR VAPNET SÖNDER.
LYCKAT	FUMMEL	SLÅ PÅ FUMMELTABELLEN FÖR PARERINGAR OCH FORTSÄTT DÄREFTER MED ATT BESTÄMMA TRÄFFOMRÅDE.
LYCKAT	MISSLYCKAT	BESTÄM TRÄFFOMRÅDE.
LYCKAT	LYCKAT	SLÅ NORMAL SKADA. OM SKADAN ÄR HÖGRE ÄN FÖRSVARARENS VAPENS/SKÖLDS BV, SÅ MINSKAS DESS BV MED DEN ÖVERSKJUTANDE SKADAN. OM BV PÅ DETTA VIS BLIR 0, TAR FÖRSVARAREN DEN ÖVERSKJUTANDE SKADAN.
LYCKAT	PERFEKT	INGET HÄNDER.
PERFEKT	SLÅS EJ	BESTÄM TRÄFFOMRÅDE. ATTACKEN GÖR AUTOMATISKT MAXIMAL SKADA. FÖRSVARARENS RUSTNINGSABSORBERING DRAS EJ BORT.

Modifikationer för avståndsattacker

Situation	Modifikation
MÅLET LIGGER NED	–1 FÖR VARJE RUTA MELLAN SKYTT OCH MÅL
MÅLET ORÖRLIGT (MEDVETSLÖST, ETC.)	+10
SKYMNING, FACKELSKEN	–5
MÖRKER	–15
SIKTE PÅ VISS KROPPSDEL	–5 (ENDAST DETALJERAD STRID)
VIND	–VARIERAR (SE VAPEN OCH RUSTNINGAR)
AVSTÅND	–VARIERAR (SE NEDAN)
SKADOR	–VARIERAR (SE NEDAN)
MÅLET TAR SKYDD	–DIFFERENSVÄRDET (SE NEDAN)

Modifikationer för närstridsattacker

Situation	Modifikation
MÅLET LIGGER NED	+5
ANFALL FRÅN SIDAN	+3
ANFALL BAKIFRÅN	+7
MÅLET ORÖRLIGT (MEDVETSLÖST, ETC.)	+10
SKYMNING, FACKELSKEN	–5
MÖRKER	–15
SIKTE PÅ VISS KROPPSDEL	–5 (ENDAST DETALJERAD STRID)
ANFALL MED SKÖLDHAND	–10
SKADOR	–VARIERAR (SE NEDAN)


Beräkna CL
Slå Anfallsslag
Fummel
Misslyckat
Lyckat
Perfekt
Slå på fummeltabellen.
Slå Pareringsslag (ej projektilattacker)
Fummel
Misslyckat
Lyckat eller perfekt
Fummel
Misslyckat
Lyckat
Perfekt
Slå på fummeltabellen.
Slå Skada på vapnet
Slå på Fummel-tabellen
Slå Skada på vapnet
Om skadan är större än försvararens BV, dra bort överskjutande poäng från försvararens BV
Om skadan är större än anfallarens BV, dra bort överskju-tande poäng från anfallarens BV
BV≤ 0
BV>0
Resultat av tidigare ruta
Handling
Anfallet slut
Bestäm träffområde (endast detaljerad strid)
Slå skada
-1 på skadan
Maximal skada
Dra bort rustningens absorbering och/eller naturligt skydd
Dra bort eventuell skada från försvararens KP i den träffade kroppsdelen och/eller från totala KP.

av någon annan anledning inte kan parera. I så fall fortsätter men direkt som om resultatet av pareringsslaget vore "Misslyckat". Man kan aldrig parera om man håller ett avståndsvapen i handen.

BESTÄM TRÄFFOMRÅDE

Om man använder detaljerad strid så skall man bestämma i vilket träffområde anfallet träffar. I en strid med många deltagare är det dock ganska arbetsamt att använda dessa, och i så fall är det enklare att bara använda sig av vanlig strid, där endast totala KP används.

Om en attack lyckas och tränger förbi försvararens parering så träffar den en viss kroppsdel på motståndaren.

Anfallaren kan sikta på en speciell kroppsdel, men får då –5 på CL på anfallsslaget. Om han inte siktade på en speciell kroppsdel, så bestämmer man slumpmässigt var attacken träffade.

Man slår 1T20 för att avgöra träffområdet.

SLÅ SKADA

I Vapentabellen anges vilka skadetärningar som skall användas för varje vapen. I närstrid skall man dessutom lägga till sin skadebonus. Om anfallaren slog ett perfekt slag gör han automatiskt maximal skada med maximal skadebonus.

DRA BORT RUSTNINGENS ABSORBERING

Om försvararen bär någon rustning eller har naturligt skydd där han blev träffad så dras dess absorbering av från skadan.

Träfftabellen

Närstrid	Avståndsstrid	Träffområde
1–2	1–3	VÄNSTER BEN
3–4	4–6	HÖGER BEN
5–8	7–9	MAGE
9–11	10–11	VÄNSTER ARM
12–14	12–13	HÖGER ARM
15–16	14–18	BRÖSTKORG
17–20	19–20	HUVUD



EXEMPEL:
Brutus hugger en orch i magen med sitt bredsvärd. Just på magen har orchen bara läderrustning (abs 2). Brutus har +1T4 i skadebonus, och ser i vapentabellen att ett bredsvärd gör 1T8+1 i skada. Han slår en trea med 1T4 och en femma med 1T8, så han gör 3+5+1–2=7 KP i skada.

DRA BORT EVENTUELL SKADA

I detaljerad strid dras skadan från både träffområdets KP och från totala KP. I vanlig strid dras skadan endast från totala KP.

EXEMPEL:
I exemplet ovan gjorde Brutus 7 KP i skada på orchen. Dessa 7 KP dras då både från magens KP och från orchens totala KP.

SKADOR OCH LÄKNING

- OM ROLLPERSONENS TOTALA ANTAL KP NÅR 2 HAR HAN HALVERAD CL PÅ ALLA FÄRDIGHETER.
- OM ROLLPERSONENS TOTALA ANTAL KP NÅR 1 KAN HAN INTE ANVÄNDA NÅGRA FÄRDIGHETER ALLS. DET ENDA HAN KAN GÖRA ÄR ATT KRYPA UNDAN STRIDEN, TALA ANSTRÄNGT MED NÅGON, EL DYL. HAN KAN INTE LÄGGA FÖRSTA FÖRBAND ELLER ANVÄNDA BESVÄRJELSER.
- OM ROLLPERSONENS TOTALA ANTAL KP NÅR 0 BLIR HAN MEDVETSLÖS PÅ GRUND AV CHOCK OCH BLODFÖRLUS-

Tabell för kritiska arm- och benskador

1T10	Resultat
1–3	BENET I KROPPSDELEN ÄR BRUTET. DET MÅSTE SPJÄLKAS MEN KOMMER ATT KUNNA ANVÄNDAS I FRAMTIDEN, DOCK MED –3 PÅ CL I ALLA DE FÄRDIGHETER SOM KRÄVER ATT DENNA KROPPSDEL ÄR HEL.
4–5	FULT SÅR I ARMBÅGEN/KNÄET. KROPPSDELEN KOMMER EFTER SJU VECKORS SÄNGLÄGE ATT LÄKA SÅ ILLA ATT LEDEN ALDRIG KOMMER ATT KUNNA BÖJAS IGEN. HAND/FOT FUNGERAR DOCK SOM VANLIGT. SKADAN MINSKAR CL MED 4 FÅR ALLA FÄRDIGHETER SOM KRÄVER ATT MAN ANVÄNDER DEN SKADADE KROPPSDELEN. OM DET ÄR ETT BEN SOM ÄR SKADAT SÅ MINSKAS DESSUTOM FÖRFLYTTNINGEN TILL L6.
6–7	NERVBANORNA ÄR AV, KROPPSDELEN KOMMER ATT VARA FÖRLAMAD RESTEN AV LIVET OCH SÅ SMÅNINGOM FÖRTVINA TILL FÖLJD AV INAKTIVITET.
8–9	MUSKLER OCH SENOR I KROPPSDELEN ÄR AV, MEN KOMMER SÅ SMÅNINGOM ATT KUNNA LÄKAS IHOP. OFFRET FÅR DOCK –5 PÅ CL I ALLA DE FÄRDIGHETER SOM KRÄVER ATT DENNA KROPPSDEL ÄR HEL.
10	BENET I KROPPSDELEN ÄR KROSSAT. KROPPSDELEN MÅSTE AMPUTERAS.



ter. Han förblir medvetslös i 1T4 timmar. När han sedan vaknar till liv kan han inte göra någonting alls förrän totala KP kommit upp till ett positivt värde. Om antalet totala KP kommer ner till negativa FYS-värdet dör personen av sina skador.

- Om antalet KP i ett träffområde når 0 förlorar den skadade ytterligare 1 poäng från totala KP var sjätte SR pga. blödning. Blödningen fortsätter ända tills någon framgångsrikt lagt Första förband eller besvärjelsen HELA E1 på den skadade.
- Om KP i ett ben eller en arm når 0, blir den kroppsdelen obrukbar och går inte att använda. Det kan sägas motsvara att smärtan är så intensiv att man helt enkelt inte förmår använda den. Den skadade kan dock genom att klara ett Svårt PSY-slag tillåtas fortsätta striden med kvarvarande kroppsdelar. Om ett ben blivit skadat måste han stå på knä, om en arm blivit skadad hänger den slapp vid sidan. Tänk på att man behöver två armar för att använda färdigheterna Första förband, Läkekonst eller att lägga en besvärjelse.
- Om bröstkorgens eller magens KP når 0 faller rollpersonen till marken och är oförmögen att göra någonting annat än att krypa undan striden tills hjälp anländer.
- Om huvudets KP skulle nå 0 blir rollpersonen omedelbart medvetslös. Han är medvetslös i 1T100–FYS minuter (dock minst 5 minuter). När han sedan vaknar till liv kan han inte göra någonting alls förrän KP i huvudet kommit upp till ett positivt värde.
- Om rollpersonen skulle dra på sig dubbelt så mycket skada i en kroppsdel som den egentligen tål, är den kroppsdelen *kritiskt skadad*.

KRITISKA SKADOR

En kritiskt skadad arm eller ben kommer aldrig att kunna användas normalt igen. SL skall slå 1T10 och se i den kritiska skadetabellen nedan för att avgöra vad som händer med kroppsdelen. En kritiskt skadad mage eller bröstkorg orsakar omedelbar medvetslöshet, och offret förblöder inom FYS SR. Det enda som kan rädda honom är en lyckad Första hjälpen med –10 på CL (stoppar blödningen) eller besvärjelsen HELA E3 (stoppar också

blödningen), *samt* att rollpersonen klarar ett Svårt FYS-slag. Annars dör han. Ett kritiskt skadat huvud är krossat eller avhugget; rollpersonen dör omedelbart.

EFFEKTER AV SKADOR

För varje förlorad KP i en kroppsdel får man –2 på CL i alla färdigheter som kräver att den kroppsdelen är hel. Om man har förlorat tre KP i svärdsarmen har man således –6 på alla attacker, även med tvåhandsvapen och båge (sparkar påverkas dock inte). Om man förlorar hälften av sina KP i ett ben halveras förflyttningsförmågan.

LÄKNING & HELNING

Naturlig läkning

Genom kroppens naturliga läkningsprocesser återfår en varelse normalt *en (1) förlorad KP per vecka* i alla kroppsdelar som är skadade, samt till totala KP. När alla kroppsdelar har läkt ihop helt så återställs även totala KP automatiskt till sitt ursprungliga värde. Detta förutsätter att varelsen enbart tar det lugnt och vilar liggande. I annat fall läks skadorna hälften så fort.

Helning

När man lägger besvärjelsen HELA på en rollperson läggs den på en viss kroppsdel. Man läker lika många poäng av totala KP. Om besvärjelsen läker fler poäng än vad som finns i den skadade kroppsdelen läker den resten av poängen på annan valfri plats i kroppen. Vanlig läkning och färdigheten Massage fungerar efter samma mönster. Observera att Massage endast kan läka skador som tillfogats av trubbiga vapen.

BESVÄRJELSER

Besvärjelser som vållar skada, t. ex. BLIXT, ELD, och FROST drabbar inte en speciell kroppsdel, utan skadan dras endast av från totala KP. Detta gäller även elementarers förmåga att skada (utom Gnomen, som utför vanliga närstridsattacker). Besvärjelsen ENERGISTRÅLE träffar dock en kroppsdel som en vanlig projektil.

INFEKTIONER

En varelse kan ådra sig infektioner vid skador, eftersom vapen även om de är blankpolerade sällan är helt rena. Detta gäller även djurs naturliga vapen, men inte obeväpnad strid och trubbiga vapen.

Man slår för varje kroppsdel efter en strid. Har skadan tillfogats av ett vanligt eggvapen är chansen 1% per poäng skada det gjort att såret är infekterat. Särskilt smutsiga, och djurs naturliga, vapen har 3% chans per poäng skada att infektera ett sår. En ådragen infektion har 5% chans att utveckla kallbrand inom 1T4 veckor, vilket leder till att den infekterade kroppsdelen måste amputeras. Kallbrand i huvud, mage, eller bål leder till döden.

När man har en infektion i kroppen innebär det att man inte kan hela några KP i den drabbade kroppsdelen. Personen är matt och febrig och kan inte göra någonting aktivt under de 1T4 veckor det tar för infektionen att läka (såvida den inte leder till kallbrand). En infektion kan läkas av en HELA E4, men kallbrand påverkas inte av HELA.

AMPUTATION

Efter en amputation är personen oförmögen att göra någonting aktivt under de fyra veckor det tar för såret att läka. Hans FYS minskar permanent med det antal KP den amputerade kroppsdelen hade, vilket också påverkar hans totala KP.

Särskilda situationer

OBEVÄPNAD STRID, ETC.

Om man använder färdigheten Slagsmål för att strida, har man två alternativ — att använda nävarna (gör 1T3 i skada, plus SB) eller att sparkas (gör 1T6 i skada, plus SB). Om man använder nävarna räknas detta som att man använder färdigheten Två vapen (se Två handlingar i samma SR nedan). Om man sparkas får man däremot bara utföra en handling (en attack *eller* en parering).

Man kan alltid parera obeväpnade attacker, oavsett om man har vapen/sköld i handen eller ej. Om man själv är obeväpnad använder man i så fall färdigheten Slagsmål (eller Stridskonster om man behärskar tekniken "obeväpnad parering"). Om en obeväpnad attack misslyckas, men försvararen lyckas parera med ett vapen (inte en sköld), så tar anfallaren 1T2–1 KP skada i den arm han anföll med.

Man kan aldrig parera ett vapen med bara händerna om man inte har tekniken "obeväpnad parering" ingående i en stridskonst som man har FV i. Däremot kan man frivilligt välja att låta en av armarna ta emot ett anfall som görs med ett vapen om man själv är obeväpnad. Om anfallet och pareringen lyckas så tar armen automatiskt normal skada. Om det misslyckas händer ingenting.

EXEMPEL:
Antag att Brutus överraskas en mörk natt på sitt rum på värdshuset av en lönnmördare beväpnad med en dolk. Lönnmördaren har däremot FV 10 i en stridskonst som innehåller tekniken "obeväpnad parering". Brutus hinner få tag på sitt svärd, men han håller ingenting i vänsterhanden. Brutus vinner initiativet första rundan, och hugger med sin dolk. Lönnmördaren kan parera med sin fria hand, eftersom han kan den rätta tekniken. Han hugger därefter tillbaka med sin dolk, och Brutus väljer själv att parera med sin

fria hand, hellre än att lönnmördarens dolk träffar honom i bröstet. Attacken lyckas och Brutus tar 2 KP i skada i vänster arm (sköldarmen).

TVÅ HANDLINGAR I SAMMA SR

Det förekommer i bland att en person tillåts göra två stridshandlingar i samma SR. Det kan röra sig om någon som slåss med två vapen, om någon som använder en teknik som tillåter två attacker i samma SR eller om någon som slåss med knytnävarna.

Om rollpersonen får göra två stridshandlingar har han följande alternativ:

- ATT ANFALLA TVÅ GÅNGER. DEN FÖRSTA ATTACKEN KOMMER PÅ NORMAL PLATS I STRIDSRUNDAN, BEROENDE PÅ TURORDNINGEN. DEN ANDRA ATTACKEN SKER ALLTID SIST I STRIDSRUNDAN. OM TVÅ PERSONER SKALL ANFALLA "SIST" AVGÖRS DERAS INBÖRDES ORDNING AV TURORDNINGEN.
- ATT PARERA TVÅ GÅNGER. PERSONEN KAN DÅ PARERA TVÅ OLIKA ATTACKER ELLER EN ATTACK TVÅ GÅNGER (OM HAN MISSAR SIN FÖRSTA PARERING FÅR HAN FÖRSÖKA IGEN MED DET ANDRA VAPNET). VILKET AV DESSA HAN VÄLJER MÅSTE DOCK UPPGES INNAN SR BÖRJAR.
- ATT GÖRA ETT ANFALL OCH EN PARERING. PARERINGEN KOMMER SAMTIDIGT SOM MOTSTÅNDARENS ATTACK, OCH ANFALLET KOMMER PÅ NORMAL PLATS BEROENDE PÅ TURORDNINGEN.

Attacker med komponenterna Dubbelslag och Dubbelspark sker samtidigt, på normal plats beroende på turordningen.

FASTHÅLLNING

I vissa situationer kan det vara lämpligt att försöka gripa tag i sin motståndare och försöka hålla fast honom. Man genomför detta som en normal attack med (STO+SMI+STY)/3 som CL. Om den lyckas skall anfallaren sedan försöka övervinna motståndarens STY med sin egen STY. Lyckas detta håller angriparen fast försvararen. Varje SR som detta fortgår måste ett nytt slag på Motståndstabellen göras. Ingendera kan under tiden utföra några andra handlingar.

STRID I KOMPAKT MÖRKER

En rollperson som inte har infrasyn måste reducera sin CL i anfall och pareringar med −15, men har alltid minst CL 1. Om han slåss i fackelsken är modifikationen bara −5.

En varelse med infrasyn som slåss mot varmblodiga varelser har inte dessa modifikationer.

LIGGANDE STRID

En liggande person kan bara slåss med dolk, kortsvärd, armborst och naturliga vapen. Om man angriper en liggande person i närstrid har man +5 på CL.

ANFALL FRÅN SIDAN

En person som angriper en annan person från sidan får +3 på CL, eftersom försvararen inte kan se angriparen särskilt väl. Den anfallne får dock parera.

ANFALL BAKIFRÅN

En person som angriper en annan person bakifrån får +7 på CL. Om försvararen är omedveten om anfallaren får han inte parera ett anfall bakifrån. För att kontrollera om försvararen upptäcker anfallaren så slår anfallaren ett färdighetsslag i Smyga. Lyckas detta färdighetsslag så skall försvararen slå ett färdighetsslag i Upptäcka fara, modifierat med anfallarens differensvärde från Smyga. Misslyckas Upptäcka fara-slaget så har försvararen inte upptäckt anfallaren.

EXEMPEL:
Lönnmördaren Nurgel skall försöka göra ett anfall bakifrån på orchen Frunt. Nurgel slår då ett färdighetsslag i Smyga och lyckas. Differensvärdet blir 4. Frunts CL i Upptäcka fara modifieras alltså med −4, och detta färdighetsslag misslyckas. Frunt upptäcker därmed inte Nurgel, och får inte parera hans anfall bakifrån. Om Nurgel hade misslyckats med att Smyga, eller om Frunt hade lyckats med Upptäcka fara, så hade Frunt upptäckt Nurgel och fått parera hans anfall om han hade velat.

SKADA AV FALL

När en rollperson faller får han 1T6 poäng i skada för varje meter han faller efter de första tre metrarna.

SKADA AV VATTEN

Om man hamnar under vatten måste man försöka hålla andan tills man åter kan få luft. Efter cirka två minuter inträder medvetslöshet och efter ytterligare 1T3 minuter dör man av syrebrist. Om man räddas innan dess så drabbas man inte av några skador.

Vakuum har samma effekter.

SKADA AV ELD

Om en rollperson hamnar i eld så får han 1T4 i skada under den första stridsrundan, 2T4 under den andra, 3T4 under den tredje, osv. En rustning skyddar tills eldskadan tränger igenom dess absorbering. Sedan fattar kläderna eld och då skyddar inte rustningen på något sätt.

Om det brinner i kläderna kan en person försöka kväva den genom att rulla runt på marken. Han skall då slå ett Medelsvårt SMI-slag. En annan person kan försöka hjälpa till genom att svepa in honom i en filt eller liknande. För att "hjälparen" skall vara framgångsrik måste han klara ett Medelsvårt SMI-slag.

I bland vill man kasta en fackla för att antända något brännbart, t. ex. ett halmtak. För att se om man träffar slår man ett Svårt SMI-slag och räckvidden är STY rutor. När facklan väl har träffat har den normalt 50% chans att antända det önskade målet. Om facklan inte antänder målet så innebär det att den har slocknat på vägen eller vid nedslaget, eller att den rullade undan innan målet fattade eld. SL måste låta sig styras av sunt förnuft för att avgöra exakt vad som händer. Det är exempelvis betydligt större risk att ett torrt halmtak börjar brinna än ett fuktigt.



KAPITEL SEX: UTRUSTNING

Vapen & tekniker som kräver specialregler



SPJUTATTACK FRÅN GALOPPERANDE HÄST

När man utför en spjutattack från hästryggen och har haft en ansats på minst 15 meter får man använda hästens SB i stället för sin egen, eftersom man har tillgång till hästens rörelseenergi i anfallet. Om man anfaller en beriden motståndare finns det en viss chans att vräka sin fiende ur sadeln. Om de antal poäng skada vapnet förorsakade (inklusive SB) övervinner den träffade ryttarens STO på Motståndstabellen. kastas han 1T4 meter ur sadeln. Om offret befinner sig på marken kastas han omkull.

SPJUT MOT SPRINGANDE VARELSER

Använder man ett spjut mot en varelse som kommer springande kan man försöka sätta vapnets bakända i marken och spetsa varelsen på spjutet. Detta fungerar som en vanlig attack under stridens första SR (se avsnittet om vapenlängdens inverkan i strid). Om attacken lyckas gör vapnet sin normala skada plus målets skadebonus. Från och med stridens andra runda övergår man till att slåss på vanligt vis.

KÄTTINGVAPEN

Dessa vapen (stridsslaga och stridsgissel) är svåra att parera eftersom kättingen kan slå runt vapen och sköldar. Den som försöker parera ett sådant vapen har därför CL halverad. Vapnen är dock svåra att hantera, och om man slår 18, 19 eller 20 på anfallsslaget så innebär detta automatisk miss med risk för fummel. Man skall då slå 1T20 — är resultatet högre än FV så har man fumlat ("20" är alltid fummel).

PISKA

För piskor gäller samma regler som för kättingvapen (se ovan). Man kan dessutom använda en piska för att rycka ett enhandsvapen ur händerna på en motståndare. Detta måste man i så fall uppge innan anfallsslaget. Om anfallet lyckas och träffar svärdsarmen skall man slå STY mot STY på Motståndstabellen. Om försvararen förlorar så har han tappat sitt vapen, som landar 1T4 rutor bort.

BLÅSRÖR

En pil från ett blåsrör gör ingen skada på KP, utan måste vara förgiftad för att kunna orsaka någon skada. För att se om den tränger in i huden slår man 1T8 — om resultatet är högre än rustningens absorbering så har den trängt in och giftet kan ha effekt.

AVSTÅNDSVAPEN

Miss av avsett mål

Om ett avståndsvapen missar sitt avsedda mål fortsätter det i en rät linje 50% längre än avståndet till det avsedda målet (dock ej mer än maximala räckvidden). Slå i tur och ordning för varje tänkbart mål i projektilbanan för att se om missilen träffar något. Chansen är 1% per STO-poäng. Projektilbanan anses vara 1,5 meter (1 ruta) bred.

Rörligt mål

Om man beskjuter ett mål som flyger eller springer (SLs bedömning) har man halverad CL (avrunda uppåt). Denna halvering görs innan man lägger på några andra modifikationer.

Avstånd

Avståndet mellan skytten och målet påverkar träffsannolikheten för avståndsvapen av alla slag. Om man anfaller ett mål som befinner sig närmare än halva vapnets räckvidd blir det inga avdrag för avståndet. Om målet befinner sig på mellan halva och tre fjärdedelar av räckvidden minskas träffchansen med 5. Om målet befinner sig på mellan tre fjärdedelar och hela räckvidden minskas träffchansen med 10.

Det går inte att skjuta längre än vapnets räckvidd.

Vind

Det är svårt att träffa ett mål med ett projektilvapen om det blåser för mycket från vissa håll. Om SL orkar så kan han dra bort −1 från CL för varje m/s som det blåser, om vinden kommer in bakifrån eller från sidan mot skytten. Motvind påverkar inte CL, men vapnets räckvidd minskar med [vindstyrka i m/s] x 2%

Brytvärde (BV)

I strid så kan ett vapen skadas så mycket att det går sönder efter ett tag. Detta representeras av att alla vapen och sköldar har ett brytvärde (förkortas BV). BV kan minskas på två sätt.

- Om man misslyckas med en attack och försvararens parering lyckas slår man ändå normal skada (glöm inte SB!) — om skadan är högre än anfallarens vapens BV så minskas BV:t med den överskjutande skadan. Om brytvärdet når noll så går vapnet sönder och kan inte användas längre.
- Om man lyckas med en attack och försvararens parering lyckas slår man ändå normal skada (glöm inte SB!) — om skadan är högre än försvararens vapens BV så minskas detta med den överskjutande skadan. Om brytvärdet når noll så går vapnet sönder och kan inte användas längre. Skada tillfogas motståndaren som vanligt, men blir en poäng lägre.

Med hjälp av färdigheten Smide kan man laga skadade metallvapen. Det nya BV:t kan dock inte bli högre än smedens FV i Smide och givetvis inte högre än normalt.

Exempel:
Brutus anfaller en orch med en tvåhandsyxa (BV 15) och anfallet misslyckas, men orchen lyckas parera. Brutus slår då skada i alla fall (2T10+1+SB) och får 17. Brutus yxa får sitt BV minskat till 13. Nästa attack lyckas däremot, men orchen lyckas parera med sitt kortsvärd (BV 5). Brutus slår skada, och får 18! Orchens kortsvärd går sönder, och hugget gör i alla fall 12 poäng (18–5–1) i skada!

Undantag från brytvärden

Spjut, pikar, trästavar och naturliga vapen kan inte skada ett parerande vapen. Man kan inte parera med projektilvapen och de har därför inga brytvärden. Om ett projektilvapen av någon anledning träffas går det omedelbart sönder.

Hantering

Vid varje vapen står ett STY-krav som inverkar på hur du kan använda det. Använder du båda händerna räknas din STY dubbelt:

STY-krav lägre än eller lika med din STY

Du kan använda vapnet helt obehindrat med en hand, och använder du det med två händer gör det ytterligare 1T2 i skada.

STY-krav högre än din STY

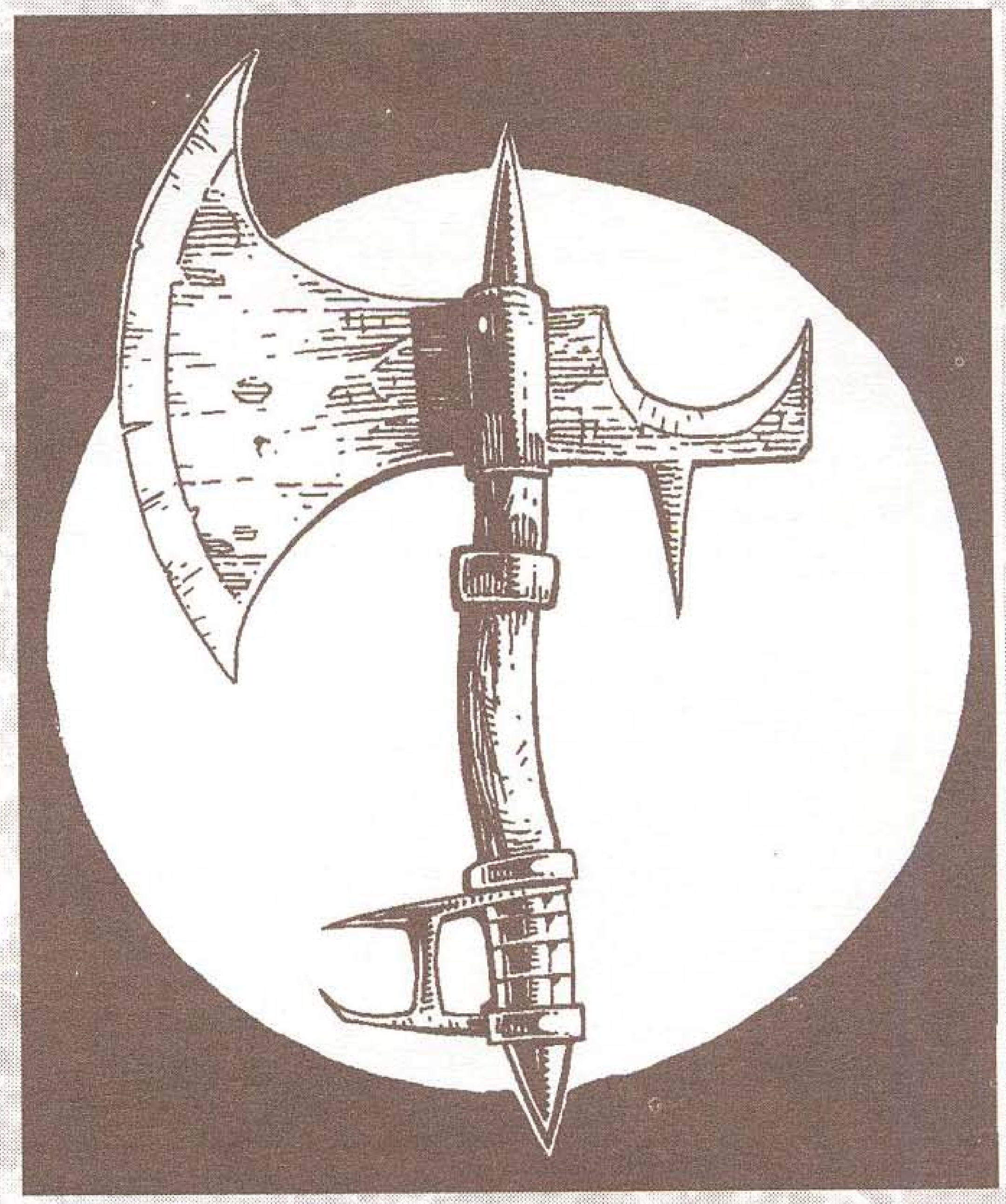
För att kunna använda vapnet obehindrat måste du använda båda händerna. Använder du bara en hand, minskar din CL med –1 för varje poäng som saknas.

STY-krav MER ÄN DUBBELT så högt som din STY

Du orkar inte använda det här vapnet över huvud taget i strid. Du orkar på sin höjd använda det som bödelsverktyg.

Övrigt

- De närstridsvapen som är markerade med en asterisk (*) i vapentabellen, t. ex. tvåhandssvärdet, kan endast användas med en hand om användarens STO *också* är högre än STY-kravet.
- Om ett avståndsvapens STY-krav är högre än din STY orkar du inte spänna det. (Tänk på att du dubblar din STY när du använder två händer; det är därför projektilvapnen har så höga STY-krav!) Alla projektilvapen måste användas med två händer, utom slungan.
- Om en skölds STY-krav är högre än din STY orkar du inte parera med den i strid, utan den hänger bara och skyddar sköldbenet.
- Du kan inte hålla vapnet med en hand och parera med den andra, och sedan plötsligt greppa det med två händer när du skall anfalla. Du kan heller *aldrig* använda ett vapen med två händer om du använder sköld.



Vapen-tabeller

Obeväpnade stridskonster

Namn	Skada	STY-krav	Längd
NORMALT SLAG*	1T3	1	0
DUBBEL-SLAG	1T3	1	0
NORMAL SPARK*	1T6	1	0
DUBBEL-SPARK	1T6	1	1
KROSS-SLAG	1T6	1	0
HOPP-SPARK	1T8	1	1
RUND-SPARK	1T8	1	0

* Använd antingen FV i stridskonsten eller FV i Slagsmål.

Närstridsvapen

Namn	Skada	STY-krav	Längd	Vikt	BV	Pris†
KNOGJÄRN EL. STÅLHÄTTA	+1	1	0	0,5	—	20
PARERDOLK	1T4+1	1	0	0,5	13	80
DOLK	1T4+1	1	0	0,5	9	70
KLUBBA	1T6	5	0	1	7	20
SPIKKLUBBA	1T6+1	5	0	1	7	30
KORTSVÄRD	1T6+1	7	0	2	15	400
KORTSPJUT[2]	1T6	7	1	2	11	90
TRÄSTAV	1T6	7*	0	2	7	100
KORPNÄBB	1T8	7	0	2	15	600
KROKSABEL	1T8+2	9	0	3	15	650
PISKA	1T2	9	1	3	3	120
HANDYXA	1T6+1	9	0	3	11	60
HJÄLMKROSSARE	1T8+1	11	0	4	15	700
STRIDSHAMMARE	1T6+2	11	0	4	15	850
STRIDSYXA	1T8+2	11	0	4	11	450
LÅNGSPJUT[2]	1T10	11*	2	4	11	300
BREDSVÄRD	1T8+1	13	0	4,5	15	1.000
STRIDSGISSEL	1T10	13	0	4,5	11	1.250
MORGONSTJÄRNA	1T8+2	13	0	4,5	11	1.500
TREUDD	3T6–2	15	1	5	11	1.000
BASTARDSVÄRD	1T10+1	17	0	5,5	15	2.500
STOR TRÄKLUBBA	2T4	21	0	6	11	50
STOR SPIKKLUBBA	2T4+1	21	0	6	11	70
STRIDSSLAGA	1T10+1	25	0	6,5	11	1.500
SKÄGGYXA	2T8+1	25	0	6,5	11	1.100
PIK	2T8–1	25*	3	6,5	11	1.900
LANS	2T8	25*[1]	2	6,5	15	650
PARTISAN[2]	2T8+2	27*	1	7	11	1.400
SPETUM[2]	2T8+1	27*	1	7	11	1.250
GLAV[2]	2T10	27*	1	7	11	1.600
PÅLYXA[2]	3T6	29*	1	7,5	11	1.150
HILLEBARD[2]	3T6+1	29*	1	7,5	11	1.900
TVÅHANDSYXA	2T10+1	31*	1	8	11	1.900
TVÅHANDSSVÄRD	2T10+2	31*	1	8	15	3.500

† Alla priser anges i silvermynt (SM)

* Dessa vapen kan endast användas med en hand om användarens STO också är högre än STY-kravet. Gäller ej Trästav eller Långspjut; dessa kan aldrig användas med en hand.

1) Du kan använda en tornerlans med en hand om du är beriden och kilar fast lansen under armen.

2) Dessa vapen kan användas som trästavar. STY-kravet är dock detsamma.

Projektilvapen

Namn	Skada	STY-krav	Räckvidd	Vikt i kg	Pris
LITEN BÅGE	1T4+1	10*	135 M	1,5	150
KORTBÅGE	1T6+1	18*	135 M	2	400
LÅNGBÅGE	1T8+1	30*	180 M	3	700
SAMMANSATT BÅGE	1T10+1	30*	180 M	3,5	1.000
SLUNGA	1T6	10	90 M	0,5	40
STAVSLUNGA	1T8	22*	120 M	2	80
BLÅSRÖR	SPEC.	2*	20 M	0,5	80
LÄTT ARMBORST	2T4+2	26*	150 M	5	1.300
TUNGT ARMBORST	2T6+2	28*	225 M	6	2.250
ARBALEST	3T6+3	32*	250 M	8	4.000

* Alla projektilvapen måste användas med två händer, utom slunga.

Kastvapen

Namn	Skada	STY-krav	Räckvidd	Vikt i kg	Pris
KASTSPJUT	1T6+1	11*	STY RUTOR	1	120
KASTKNIV	1T4+1	9*	STY RUTOR	0,5	100
KASTYXA	1T6+2	9*	STY RUTOR	3	90

* Kastvapen kan bara användas med en hand.

Laddningstider	
STAVSLUNGA	1 SR
LÄTT ARMBORST	3 SR
TUNGT ARMBORST	6 SR
ARBALEST	12 SR
ÖVRIGA	0 SR

Rustningar

Rustningar är olika slags tillverkade skydd som en varelse kan bära, t. ex. ringbrynja, hjälm eller harnesk. naturligt skydd är inbyggt; det kan t. ex. röra sig om tjock päls eller läderhud. Rustningar och naturliga skydd absorberar automatiskt ett antal poäng från den skada som ett vapen vållar. De kan skydda mot hur många angrepp som helst under en SR.

Om en person både har naturligt skydd och en rustning så läggs deras absorberingsförmåga samman när man beräknar skadan. Man kan bara ha en slags rustningsdel på en kroppsdel.

Nitläder är vanligt läder med metallnitar tätt fästade över hela underlaget.

Härdat läder är läder som doppats i smält vax som sedan fått stelna. Kan inte användas i extremt varma klimat.

Ringbrynja anses i den nedanstående uppräkningen även bestå av den obligatoriska, underliggande tygpolstringen.

Förstärkt ringbrynja består av ringbrynja som förstärkts med läderremsor som dragits genom raderna av ringar.

Fjällpansar består av metallplåtar fastsydda på ett underlag av tyg eller läder och som överlappar varandra.

Lamellerad rustning består av metallplattor som lagts kant i kant och sedan fästs vid ett underlag av tyg eller läder.

I *helrustningen* av metall ingår även underliggande tygpolstring samt ringbrynja i de rörliga lederna.

Laminerad rustning består av metallplåtar fastsydda på ett underlag av tyg eller läder och som lagts på varandra, dvs. i dubbla lager.

RUSTNINGSVIKTER

Alla vikter som anges i tabellen nedan är för en normalbyggd krigare (STO 13, FYS 13, STY 13). Du måste modifiera dem med ända upp till 50% ifall du avviker drastiskt från dessa värden. Använd nedanstående tabell som riktlinje:

STO+STY+FYS	Viktmod.
-8	-70%
9–11	-60%
12–14	-50%
15–17	-40%
18–20	-30%
21–26	-20%
27–33	-10%
34–39	±0%
40–45	+10%
46–51	+20%
52–57	+30%
58–63	+40%
64–69	+50%
+6	+10%

Exempel:

En krigare med STY 17, FYS 15 och STO 16 får sin rustningsvikt ökad med 20% (17+15+16=48). Antag att han bär en förstärkt ringbrynjehauberk (normalt 48 kg). Den modifierade vikten blir då (48x1,2≈57,5 kg).

Priset påverkas inte av ökad vikt, eftersom själva materielkostnaden endast är marginell. Det är arbetet som kostar, och det är inte mycket mera arbete att göra en stor rustning än en liten.



Rustningstabell

Namn (kroppsdel)	Absorbering	Vikt i kg	Pris
Hjälm (huvud)			
TYGHUVA	1	0,5	25
LÄDERHUVA	2	0,5	80
NITLÄDERHUVA	3	1	180
RINGBRYNJEHUVA[1]	4	4	300
ÖPPEN METALLHJÄLM	6	4	500
Ö. METALLHJÄLM M. VISIR	6	6	1.500
TUNNHJÄLM[2]	8	6	1.000
Armskydd (arm)[3]			
TJOCKT TYG	1	2	50
LÄDER	2	3	250
NITLÄDER	3	5	500
HÄRDAT LÄDER	4	3	750
LAMELLERAD	6	5,5	950
METALL	7	6	1.350
LAMINERAD	8	8	1.200
Benskydd (ben)[3]			
TJOCKT TYG	1	3	80
LÄDER	2	4	400
NITLÄDER	3	6	750
HÄRDAT LÄDER	4	5	1.150
LAMELLERAD	6	6	1.550
METALL	7	7	1.850
LAMINERAD	8	9	1.600
Harnesk (bröstkorg och mage)			
TJOCKT TYG	1	2	130
LÄDER	2	3	600
NITLÄDER	3	4	1.150
HÄRDAT LÄDER	4	4	1.500
RINGBRYNJESKJORTA[1]	5	10	1.500
FÖRSTÄRKT RINGBRYNJA[1]	6	15	1.150
FJÄLLPANSAR	6	14	1.500
LAMELLERAD	6	10	1.550
METALL	7	12	1.900
LAMINERAD	8	15	1.800

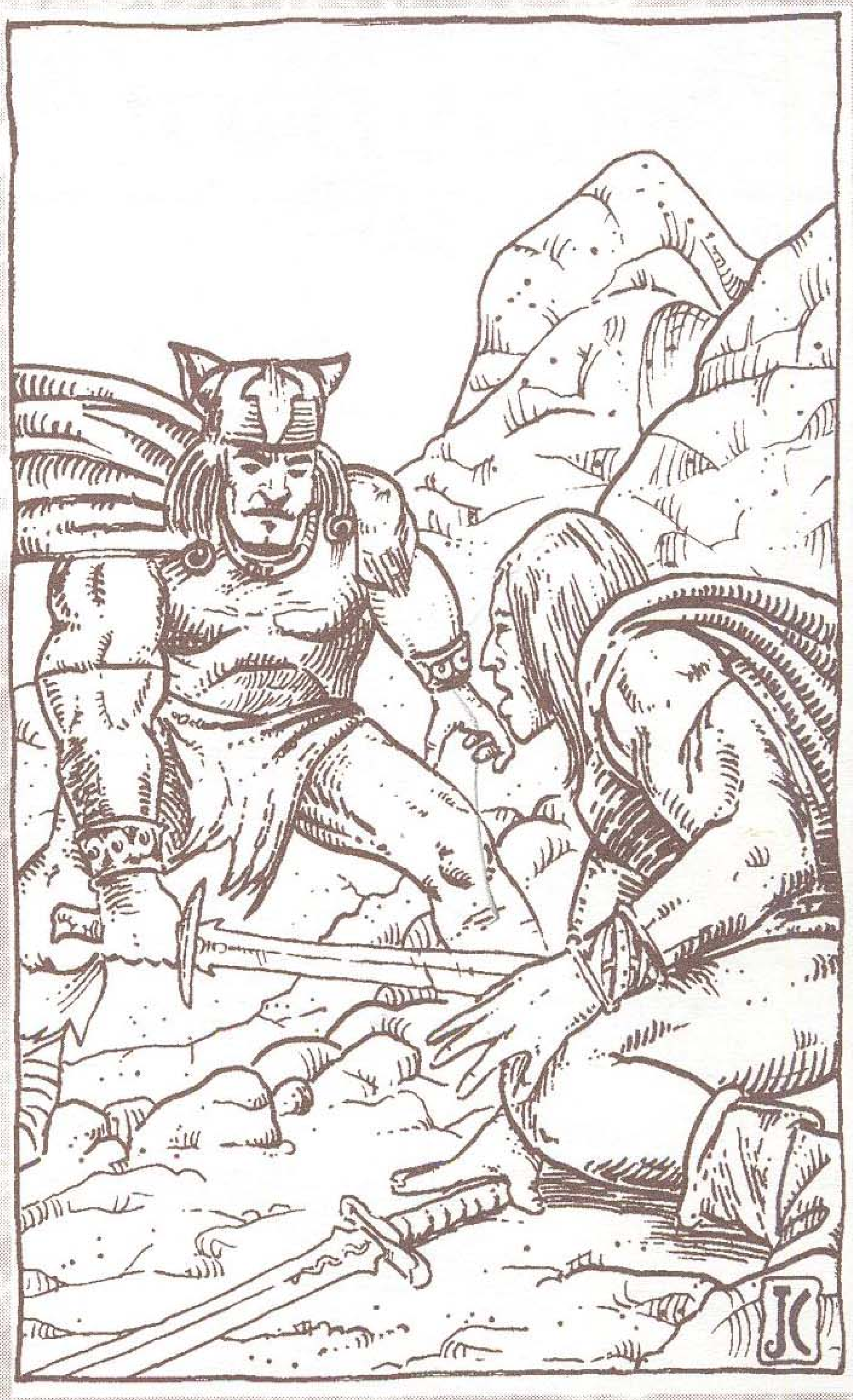
Namn (kroppsdel)	Absorbering	Vikt i kg	Pris
Brynja (bröstkorg, mage, armar)[4]			
RINGBRYNJA[1]	5	16	2.000
FÖRSTÄRKT RINGBRYNJA[1]	6	24	2.500
Brynjehosor (ben)			
RINGBRYNJA[1]	5	15	2.500
FÖRSTÄRKT RINGBRYNJA[1]	6	22,5	3.250
Havberk (hela kroppen utom huvud)[4]			
RINGBRYNJA[1]	5	32	3.500
FÖRSTÄRKT RINGBRYNJA[1]	6	48	4.500
Helrustning (hela kroppen utom huvud)			
METALL	8	25	5.100

1) Sår kan inte bli infekterade

2) –5 på CL på Finna dolda ting och Upptäcka fara

3) Pris och vikt gäller per par

4) Ringbrynjehuva kan ingå. Lägg i så fall till *3 kg* till vikten och *200 sm* till priset.



Hela rustningar

Om man inte använder träffområden kan man använda följande tabell. Dessa rustningar antas täcka hela kroppen.

Typ	Absorbering	Vikt i kg	Pris
TJOCKT TYG	1	7,5	275
LÄDER	2	11	1.300
NITLÄDER	3	16	2.500
HÄRDAT LÄDER	4	13	3.500
RINGBRYNJA	5	35	3.700
FÖRSTÄRKT RINGBRYNJA	6	51	4.700
HEL LAMELLERAD RUSTNING	7	28	6.000
HEL METALLRUSTNING	8	31	6.000
HEL LAMINERAD RUSTNING	9	38	5.600

Allmänna kommentarer

Tänk på att man aldrig, under inga omständigheter, kan simma i metallrustning, och att en person som försöker sova i rustning med 99% säkerhet kommer att få en sömnlös natt.

Fjällpansar och metallrustningar klirrar när man rör sig, vilket halverar CL på att Smyga. Alla metallrustningar är också mycket tunga, vilket halverar CL på Klättra. Färdigheterna Akrobatik och Hoppa är också bara att glömma så länge man bär metallrustning.

Att ta på sig en rustning kräver ofta mycket tid. För en ostörd person tar det tre minuter per rustningsdel (två minuter med hjälp). En helrustning anses bestå av tio delar. Om man inte har tillgång till ljus så tar det dubbelt så lång tid.

Sköldar

Att parera med en sköld går till på exakt samma vis som att parera med ett vapen. Den stora skillnaden är att man måste lära sig en speciell färdighet (Två vapen) för att kunna använda ett vapen i varje hand, medan man utan problem kan använda ett vapen i svärdshanden och en sköld i sköldhanden.

Parering av kastvapen

Sköldar kan användas för att parera kastvapen under förutsättning att sköldbäraren ser kastaren utföra kastet. Det fungerar då som en normal parering. I andra situationer hinner försvararen inte förbereda sig. Pilar, skäktor och slungstenar är alltför snabba för att kunna pareras.

Sköldar och projektiler

Även om man inte har möjlighet att parera en projektil finns det en viss chans att den träffar skölden. Detta förutsätter att skölden vätter åt det håll som projektilen kommer ifrån. Om en person har skölden framför sig och skytten står bakom honom hjälper inte skölden.

Beroende på vilken sköld man har skyddas olika kroppsdelar (se sid 95).

Sköldtabell

Sköldtyp	STY-krav	BV	Vikt i kg	Pris
TARG (BUCKLARE)	1	9	1	500
RUNDSKÖLD, LITEN	3	9	2	650
RUNDSKÖLD, STOR	11	11	7	1.000
LÅNGSKÖLD (NORMANDISK)	7	11	6	900
VANLIG SKÖLD (TREKANTIG)	7	11	6	850
SCUTATA (ROMERSK SKÖLD)	7	13	8	1.100
PAVISE (BÅGSKYTTESKÖLD)	18	11	16	900
LÄDERÖVERDRAG	+2	+2	+2	+250
METALLSKONING	+3	+3	+3	+500

Sköldar och brytvärden

Sköldar har brytvärden precis som vapen. Brytvärdet sjunker också på samma sätt.

Vapen och rustningar av ovanliga material

Trä

Trä används normalt bara till klubbor och påkar. I mycket primitiva kulturer förekommer spjut och pilar med spetsar som bara är vässade. Skada och BV minskas därför med 3.

Sten

Många primitiva kulturer har stenvapen. Följande vapen kan tillverkas av sten: dolk, hjälmkrossare, spjut och pil. Skadan för dessa vapen är normal, men BV minskas med 4. Det krävs minst FV B4 i Stenhuggning för att kunna framställa stenvapen.

Brons

Brons är en legering av koppar och tenn och var den viktigaste metallen innan man upptäckte järn. Alla vapen och rustningar kan tillverkas av brons. Vapen med skärande egg samt stickvapen och pilspetsar får sin skada minskad med 1. BV för alla vapen minskas med 2. Rustningar av brons får sin absorbering minskad med 1. Priset för föremål av brons är 80% av det vanliga.

Mithril

Mithril är en legendarisk metall som dvärgarna har upptäckt. Den är lätt (50% av järnets vikt), tålig, hård och vacker men samtidigt lättarbetad om man känner till de rätta metoderna. Dessutom kan den förtrollas. Alla vapen och rustningar kan tillverkas av mithril. Vapen med skärande egg samt stickvapen och pilspetsar får sin skada ökad med 1. BV för alla vapen ökas med 2. Rustningar och rustningsdelar av mithril får sin absorbering ökad med 1. Mithril är dock mycket sällsynt och kostar (när man finner den) minst 20 gånger mer än de normala priserna för motsvarande föremål.

Hemligheten med att smida mithril har stannat hos dvärgarna, och endast dvärgsmeder med FV B5 i Smide kan bearbeta

Sköldtyp	Skyddar
TARG (BUCKLARE)	SKÖLDARM
RUNDSKÖLD, LITEN	SKÖLDARM
RUNDSKÖLD, STOR	SKÖLDARM+MAGE+BRÖSTKORG
LÅNGSKÖLD (NORMANDISK)	SKÖLDARM+BRÖSTKORG+"SKÖLDBEN"
VANLIG SKÖLD (TREKANTIG)	SKÖLDARM+BRÖSTKORG
SCUTATA (ROMERSK SKÖLD)	SKÖLDARM+MAGE+BRÖSTKORG
PAVISE (BÅGSKYTTESKÖLD)	SKÖLDARM+MAGE+BRÖSTKORG+"SKÖLDBEN"

metallen. Tillverkningstiden är då hälften jämfört med för ett motsvarande järnföremål.

SILVER

Silver är en tung och spröd metall, men eftersom vissa varelser endast kan skadas av silver så tillverkar man vapen av den.

Följande vapen kan smidas av silver: dolk, silverbeslag till trästav, hjälmkrossare, knogjärn, morgonstjärna, stridsgissel, slungprojektiler, pil- och spjutspetsar. Silvervapen kostar nio gånger så mycket som motsvarande järnföremål och har sitt BV minskat med 2. Den normala vikten multipliceras med x1,5.

LINNE

I vissa kulturer gör man harnesk av linne. Genom att bearbeta detta på rätt sätt får man fram en rustning som motsvarar härdat läder, men som bara väger hälften av detta. De kostar dock dubbelt så mycket.

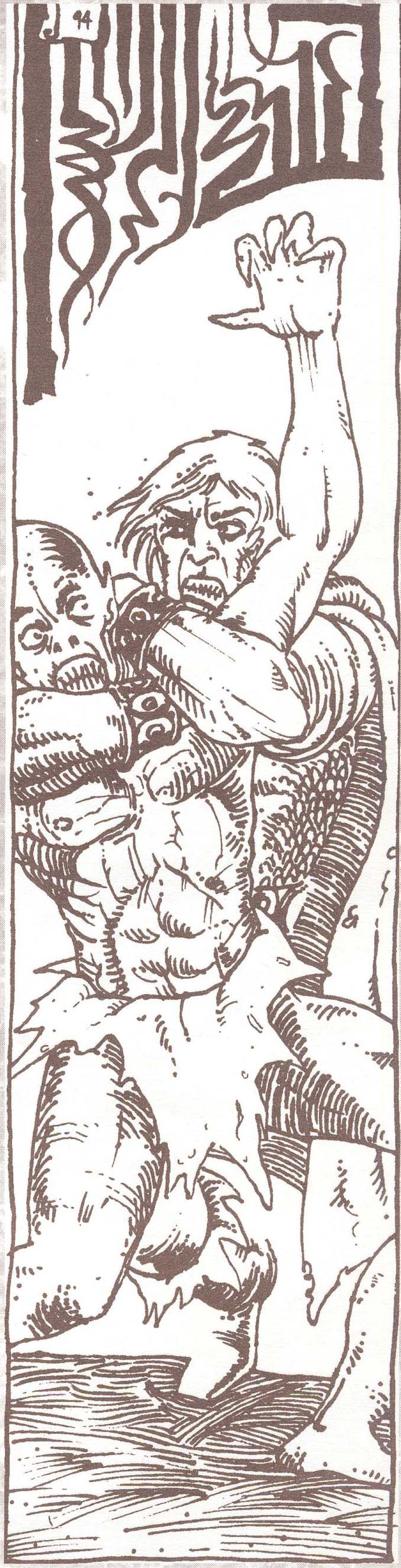
DRAKE

Rustningar och sköldar av drakfjäll är de absolut bästa man kan få tag i. En rustning av drakfjäll är en läderrustning, men dess absorbering är lika med drakskinnets. Dessutom blir bäraren fullständigt immun mot eld och syra i alla dess former. En sköld av drakfjäll fungerar som en vanlig sköld, men har BV 23 och kan användas för att parera eldkvastar, eldbesvärjelser samt syra. Draktänder blir utmärkta spjutspetsar som ger +2 på skada. Utrustning av drakskinn och draktänder är ovärderliga och förekommer inte på öppna marknaden.

Fummel-tabeller

När man fumlar i en strid kan det i bland få lustiga följder, men för det mesta har det bara obehagliga konsekvenser för fumlaren. Tabellerna är skrivna för vanliga humanoider, men om ett djur eller monster skulle fumla så ger det samma effekter.

Varelser som använder naturliga vapen använder tabellen för obeväpnad strid.



Fummeltabell för sköldar

1T20	Effekt
1	Våldsam parering *som inte bara misslyckas, utan även spräcker skölden på mitten. Totalt oanvändbar resten av livet.*
2	Skölden sprack *från kant till kant. Synd.*
3	Du skär dig *på en utskjutande spik i skölden. Smärtan gör att du får –5 på CL på nästa parering.*
4	Du svajar till *av en plötslig motvind och missar denna parering. Du får enbart parera i nästa SR, men har –10 på CL.*
5	Skölden hamnar helt snett. *Förutom att du misslyckas fatalt med denna parering så har du –3 på CL på alla pareringar de närmsta två stridsrundorna innan du upptäcker felet.*
6	Skölden hamnar i vägen *för de flesta av dina kroppsdelar. Du har–5 på CL på nästa attack och nästa parering.*
7	Skölden fastnar någonstans *i din utrustning. Det tar denna och nästa SR att få loss den. Under denna tid kan du inte göra något annat.*
8	Du tappar ena skon *och kommer helt ur balans. Du misslyckas automatiskt med alla pareringar och attacker i denna och de följande 1T3 stridsrundorna.*
9	Du snubblar *på ett kallt och mystiskt hjärnspöke. Det tar denna och nästa SR att resa sig.*
10	Plötslig yrsel *gör att du får –2 på CL på alla attacker och pareringar under 1T4+1 SR.*
11	Du tappar delar *av din rustning. Använd Träffområdestabellen, kolumnen för närstrid, för att se vilken del det är. Om du inte använder träffområden minskas rustningens absorbering med 2.*
12	Du trampar snett *och vrickar foten. Förflyttningsförmågan minskas med 2 i 1T6 dagar.*
13	Ofattbart dålig parering *ger dig stora grubblerier nästa SR. –5 på CL på allt du försöker göra. Har du funderat på att lägga svärdet på hyllan?*
14	Dina underarmsmuskler *blir så stora att remmarna som håller fast skölden brister. Skölden faller ned vid dina fötter.*
15	Extremt låg försvarsställning *kombinerat med usel balans gör att du faller framåt över skölden. Sköldarmen hoppar ur led och trots att du kan resa dig redan nästa SR så kan du inte använda sköldarmen (eller skölden) under resten av striden.*
16	Enormt klantig rörelse. *Din motståndare har +5 på CL på nästa attack mot dig.*
17	Du börjar tappa greppet *om situationen och om skölden som far iväg 1T3 rutor åt slumpmässigt håll.*
18	Din syn grumlas *av blodtörst och du knuffar omkull närmsta vän med skölden.*
19	Du parerar så uselt *att din sikt skyms av skölden. Nästa attack mot dig lyckas automatiskt.*
20	Rejäl klantighet. *Slå två gånger på tabellen och slå om ifall du slår "20" en gång till.*

Fummeltabell för närstridsvapen

1T20	Effekt
1	Du tar i för allt vad du är värd *men fullföljer lite för långt ner i marken. Ditt vapen klarar inte av detta, utan går tvärt av på mitten.*
2	En osynlig spricka *i ditt vapen uppenbarar sig när du minst anar det. Vapnet går av och den hårdaste delen träffar dig i huvudet. Du tar 1KP i skada (oavsett om du har hjälm).*
3	Du blir knäsvag *av stridens hetta, vacklar till och missar denna attack/parering. Du får enbart parera i nästa SR, men har –10 på CL.*
4	Du tar i så mycket *att du sträcker en ryggmuskel. –4 på CL på alla SMI- och STY-baserade färdigheter i 1T2+1 dagar. Bra försök.*
5	Utan att märka det *har ditt vapen hamnat fel i händerna. Förutom att du missar din attack/parering denna SR så har du –3 på CL med vapnet de följande 1T4+1 stridsrundorna.*
6	En plötslig nysning *tvingar dig att parera nästa SR, med –2 på CL.*
7	På grund av svettiga händer *tappar du greppet om ditt vapen som far iväg 1T3 rutor åt slumpmässigt håll.*
8	Du chockas av *din egen vildsinthet och kommer helt ur balans. Du misslyckas automatiskt med alla pareringar och attacker i denna och de följande 1T3 stridsrundorna.*
9	Du snubblar på *dina egna fötter och faller som en fura. Det tar denna och nästa SR att resa sig.*
10	Du snubblar *och faller framstupa i något som påminner om ett självmordsförsök. det tar tre SR att hämta sig från chocken och resa sig.*
11	Du tappar delar *av din rustning. Använd Träffområdestabellen, kolumnen för närstrid, för att se vilken del det är. Om du inte använder träffområden minskas rustningens absorbering med 2.*
12	Du landar fel *efter ett glädjeskutt och vrickar foten. Förflyttningsförmågan minskas med 2 i 1T6 dagar.*
13	Det du just gjorde *skulle lätt ge dig anställning som hovjonglör. Tyvärr imponerar det inte på din motståndare, som får +5 på CL på nästa attack mot dig.*
14	Du tappar ditt vapen *vid dina fötter. Tur att det inte var på fötterna.*
15	Du mister tillfälligt *greppet om ditt vapen och försöker stirra ihjäl din motståndare nästa SR.*
16	Du tappar ditt vapen *på din ena fot och tar 1 KP i skada.*
17	*Du jagar en irriterande insekt med vapnet men träffar närmsta vän (gör en normal attack omedelbart).*
18	*Extremt, fruktansvärt, ohyggligt klumpig rörelse. Nästa fientliga attack lyckas automatiskt och du får inte ens parera. Skäms!*
19	*I din upphetsning sväljer du tungan och faller till marken. Du kvävs om ingen kommer till din undsättning inom 15 SR.*
20	*Rejäl klantighet. Slå två gånger på tabellen och slå om ifall du slår "20" en gång till.*

Fummeltabell för avståndsvapen

1T20	Effekt
1	Du överanstränger dig vid anfallet och lyckas knäcka bågen (slita sönder slungan, bryta av kastvapnet). Vapnet obrukbart.
2	Du underskattar dina egna krafter. Bågsträngen går av (slungan brister, kastvapnet bryts av).
3	Du blir distraherad av något i ditt förflutna och kan inte agera över huvud taget denna och nästa SR.
4	Din hjärna blir överhettad och du får problem med avståndsbedömningen. –4 på CL på alla avståndsattacker under 1T2 timmar.
5	Någonting går väldigt snett — din projektil. Hänförd spenderar du hela nästa SR med att se var den landar.
6	Plötsligt inser du att det inte är din dag i dag. Du måste spendera hela nästa SR med att återfå självförtroendet.
7	En loppa innanför din rustning bryter din koncentration. –4 på CL i tre SR.
8	I din iver att bli hjälte hänger fingrarna inte riktigt med och du står och fumlar med att få pilen på strängen (slungstenen i sin "ficka"; kastvapnet rätt i handen) i denna och nästa SR. Pröva närstrid nästa gång.
9	Någon "där uppe" gillar dig inte. Denna attack och de två följande attackerna du gör missar automatiskt.
10	Du glömmer bort vad balans är för något och har –5 på alla manövrer i nästa SR.
11	Med fem tummar mitt i varje hand är det inte så lätt. Du tappar ditt vapen vid dina fötter.
12	Du förivrar dig och skjuter (slungar, kastar) utan att sikta. Ännu ivrigare att reparera misstaget gör du samma misstag nästa runda också! –15 på CL.
13	Du skär dig i handen på någonting vasst på ditt vapen. –2 på CL i 1 dygn.
14	Svett och/eller blod rinner ned i ögonen och ger dig allvarliga problem. Du missar automatiskt nästa attack.
15	Du tänker på något annat och tappar vapnet vid dina fötter. Kastvapen far iväg 1T6 rutor åt slumpmässigt håll.
16	(Projektilvapen) Du tappar pilen/slungstenen på marken och hittar den inte förrän nästa SR (nej, du får inte ta en ny!). (Kastvapen) Du släpper ditt grepp lite för tidigt och vapnet landar fem meter bakom dig. Konfunderad står du bara och stirrar nästa SR.
17	(Pilbåge) Du släpper iväg din pil och mister ena örat på kuppen. Till råga på allt missar du grovt. (Armborst) Du skjuter iväg skäktan men ett finger kommer i vägen. Finger och pil trillar ned vid dina fötter. (Slunga) Superbt anfall som krossar munnen och slår ut 1T6 framtänder — på dig själv. (Kastvapen) Du lyckas med bedriften att skära upp handflatan med det vassa kastvapnet. Inga fler attacker med den handen den närmsta veckan.
18	Du lyckas automatiskt med attacken — tyvärr träffar den närmsta vän i skottfältet.
19	Du träffar dig själv i foten. Skada 1 KP. Förflyttningsförmågan halverad i 1T6+3 dagar. Skickligt!
20	Rejäl klantighet. Slå två gånger på tabellen och slå om ifall du slår "20" en gång till.

Fummeltabell för obeväpnad strid

1T20	Effekt
1	Du snubblar på en osynlig sköldpadda och missar automatiskt nästa attack eller parering.
2	En reva i dina kläder på överkroppen gör att plagget förhindrar dina rörelser. –3 på alla attacker och pareringar tills du ägnar en hel SR åt att åtgärda felet.
3	Dålig uppvärmning orsakar sträckning i axeln (låret för en spark). –3 på CL på alla färdigheter som kräver den kroppsdelen i 1T2 dagar.
4	Du kan utläsa i din motståndares ansiktsuttryck att han tror att du är stelopererad i hela kroppen. Du måste parera med –5 på Cl nästa SR.
5	En gnagande hunger gör sig påmind, vilket ger din motståndare chansen att klippa till ostört. Du får inte parera eller anfalla i nästa SR.
6	Efter den här osedvanligt misslyckade manövern inser du att anfall är bästa försvar. Du får inte parera under de följande två stridsrundorna.
7	Du fattar inte riktigt hur, men du lyckas peta in ett finger i ditt vänstra öga. Konfunderad förlorar du nästa SR (du får endast parera).
8	I ett plötsligt tillfälle av klarsyn inser du att det här inte är något för dig. –5 på nästa attack eller parering.
9	Du gör allting helt rätt — fast tvärtom. –10 på CL på nästa attack eller parering.
10	Du tappar delar av din rustning. Använd Träffområdes-tabellen, kolumnen för närstrid, för att se vilken del det är. Om du inte använder träffområden minskas rustningens absorbering med 2.
11	Du snubblar och ramlar handlöst framstupa så illa att du slår ut 1T2 framtänder. Det tar denna och nästa SR att resa sig.
12	Du blir lätt distraherad av en blåsa under tungan. Alla som anfaller dig nästa SR har +3 på CL.
13	Dina skrattretande försök till obeväpnad strid ger din motståndare sådant självförtroende att han har +3 på CL på sina nästa två attacker mot dig.
14	Du lyckas trampa snett och vricka foten. Förflyttningsförmågan minskas med 2 i 1T6 dagar.
15	Du har sovit i fel ställning, vilket orsakar nackspärr precis när det behövs som bäst. –6 på CL på alla SMI-baserade färdigheter i 1T20 SR.
16	Ett plötsligt ryggskott gör livet surt för de sura. Du får leka puckelrygg tills någon lyckas med färdigheten Massage på dig. Under tiden har du –10 på alla SMI-baserade färdigheter.
17	Ofantligt misslyckad rörelse knäcker ditt självförtroende totalt. Du har –2 på CL på alla attacker och pareringar ända tills du lyckas med ett perfekt slag.
18	Du lyckas få in ett klockrent (perfekt) knytnävsslag — på närmsta vän.
19	Du är ruskigt imponerad av din motståndares skicklighet. Nästa fientliga attack mot dig själv lyckas automatiskt. Se och lär.
20	Rejäl klantighet. Slå två gånger på tabellen och slå om ifall du slår "20" en gång till.

Utrustning



Pengar

I staden Chronopia används följande mynt: kopparstycken (ks), silvermynt (sm) och gulddubloner (gd). Det går tio kopparstycken på ett silvermynt, och tio silvermynt på en gulddublon. En enkel arbetare tjänar ungefär 10 sm för en dags arbete, medan en skrivare tjänar 50 sm och en lärare 150 sm.

200 mynt, oavsett sort, väger ca 1 kg.

Skatter

I Tjuvar och Lönnmördare finns mycket detaljerade anvisningar för hur man snabbt kan räkna fram exakt vad en skatt innehåller. Om du inte har tillgång till den kan du använda nedanstående uppräkning:

Drakskatt (ofantligt rik)
1T100x100.000 gd, 1T100x100.000 sm, 1T100x1.000.0000 ks, 1T6x100 magiska föremål, 1T100x100 juveler

Dvärgaskatt (enormt rik)
1T100x10.000 gd, 1T100x10.000 sm, 1T100x100.000 ks, 1T6x10 magiska föremål, 1T100x10 juveler

Mycket rik skatt
1T100x100 gd, 1T100x100 sm, 1T100x1.000 ks, 1T6 magiska föremål, 1T100 juveler

Rik skatt
1T10x100 gd, 1T10x100 sm, 1T100 x 100 ks, 1T4–1 magiska föremål, 1T10 juveler

Trollskatt (över medel)
1T100 gd, 1T10x10 sm, 1T100 ks, 1T4–1 juveler

Tjyvgömma (medel)
1T10 gd, 1T10 sm, 1T10x5 ks, 1T4–3 juveler

Orchskatt (fattig)
1T6 gd, 1T6 sm, 1T10 ks

Vätteskatt (mycket fattig)
1T4–1 sm, 1T10 ks

Juveler & smycken

Ädelstenar är oftast slipade och infattade i något föremål, t. ex. en ring, ett halsband eller en brosch. Värdet på dessa varierar beroende dels på hantverket, dels på vilken typ av juvel det rör sig om, och dels på metallen i själva smycket. En riktlinje är 1T100x1.000 sm.



MAGISKA FÖREMÅL

MAGISKA FÖREMÅL kan vara av många olika slag och innehålla många olika sorters magi. Här beskrivs bara en del och SL får själv hitta på alla möjliga som han tycker är bra (i *Magikerns Handbok* finns utförliga regler för hur rollpersonerna själva kan skapa magiska föremål). Sl får själv också bestämma hur många magiska föremål han vill ha med i sin spelkampanj — använder man för många (t. ex. fler än ett per person) kan det lätt bli "inflation". Vi föreslår att man är försiktig med att sprida alltför många magiska föremål omkring sig i början.

Magiska föremål innehåller besvärjelser och den person som använder det magiska föremålet får tillgång till dess besvärjelser. De besvärjelser som finns i föremålet har bestämda effektgrader som de alltid fungerar på. En BLIXT E3 har alltid effektgrad 3 när den utlöses. Magiska föremål lyckas alltid med sin magi; användaren behöver inte slå tärning.

Normalt behöver magiska föremål ett psyke att dra energi (PSY-poäng) från. Det innebär att användaren förlorar PSY när han använder sitt föremål. Dessa PSY-poäng återvinns som vanligt. Vissa magiska föremål innehåller dock en besvärjelse som heter NEXUS (skolvärde 20), vilket innebär att föremålet drar sin energi från själva naturen och inte behöver utnyttja användarens PSY.

Många magiska föremål kan bara användas en gång; därefter är de förbrukade. Vissa har dock försetts med en besvärjelse som heter PERMANENS (skolvärde 19), som gör att besvärjelsen finns kvar i föremålet även efter det att den har lagts.

RUSTNINGAR OCH VAPEN

Magiska vapen och rustningar brukar främst vara försedda med FÖRTROLLA VAPEN. Andra vanliga besvärjelser är LJUS och VARSEBLIVNING. Rustningar är ofta försedda med SKYDD och/eller ANTIMAGI, men även VIRVELSKÖLD, LYFT och OSYNLIGHET är användbara.

Besvärjelser i vapen och rustningar är ofta försedda med både PERMANENS och NEXUS, vilket innebär att de *kan vara* aktiva ständigt (detta bestäms när föremålet skapas).

STAVAR OCH SPÖN

Trollstavar och trollspön är föremål som är specialgjorda för att innehålla magi. De tillverkas ofta av material som är speciellt bra på att inrymma magisk energi, t. ex. mithril, silverlind, järnek eller mistel.

LADDNING är mycket vanlig i stavar och spön.

MAGISKA BRYGDER

Magiska brygder är enbart avsedda för engångsbruk och innehåller en besvärjelse som påverkar konsumenten när han dricker brygden. (Detaljerade regler för detta finns i Alkemi-kapitlet i *Magikerns Handbok*.) Vanligaste besvärjelser är ÖKA, HELA, LEVITATION, OSYNLIGHET, SYN, TELEPORTERING och VARSEBLIVNING.

ANALYS AV MAGISKA FÖREMÅL

För att över huvud taget kunna använda ett magiskt föremål krävs att man (1) vet om att det är magiskt, (2) att man känner till vilka besvärjelser som finns lagrade och (3) att man känner till hur man skall aktivera och använda besvärjelserna.

Krav (1) kan vem som helst uppfylla, med hjälp av färdigheten Känna magi (se beskrivningen av denna färdighet för närmare detaljer). Kravet kan också uppfyllas med hjälp av besvärjelsen VARSEBLIVNING.

Krav (2) kan *endast* uppfyllas med hjälp av besvärjelserna VARSEBLIVNING eller SYN. Krav (3) kan *endast* uppfyllas med hjälp av besvärjelsen SYN.

Föremål som ständigt är aktiverade behöver inte analyseras.

Bär-förmåga

En rollpersons normala bärförmåga är lika med STY kg. Så mycket kan han alltid bära utan att bli nämnvärt uttröttad (däremot kan även ett mycket lätt föremål vara hindrande för rörelseförmågan, t. ex. en stege. SL får avgöra i dessa situationer).

Om man bär mer än sin bärförmåga så minskar förflyttningsförmågan samt SMI och CL i SMI-baserade färdigheter. Kläder räknas inte in vid beräkning av bördan. Man räknar bara halva vikten av en rustning som man bär på kroppen.

När man använder FYS för att avgöra *hur långt* (inte hur fort) en RP orkar simma, klättra eller springa så dras hälften av det antal kg man bär med sig av från FYS.

Börda	Mod.*	Övrigt
< STY X 1	±0	—
STY X 1 – STY X 2	–1	EJ SIMMA, SPRINGA ELLER SPRINTA
STY X 2 – STY X 3	–2	EJ SIMMA, SPRINGA ELLER SPRINTA
STY X 3 – STY X 4	–4	EJ SIMMA, SPRINGA ELLER SPRINTA
STY X 4 – STY X 5	–6	EJ SIMMA, SPRINGA ELLER SPRINTA
STY X 5 – STY X 6	–8†	EJ SIMMA, SPRINGA ELLER SPRINTA

* Modifikationen gäller Förflyttningsförmåga, SMI och CL på alla SMI-baserade färdigheter. Inget av dessa värden kan bli lägre än 1.

† Inga SMI-baserade färdigheter kan användas.

Utrustnings-listor

Nedan finns en mängd exempel på föremål som kan vara bra att ha, samt vikt och pris för dessa. Om "—" anges vid vikt, innebär detta att vikten är försumbar så länge det bara rör sig om ett enda av dessa föremål. Rör det sig om kanske 100 st så får SL använda sitt sunda förnuft.

Priserna som anges nedan är mycket ungefärliga och baseras på att en vanlig arbetare knapert kan försörja en familj på 6 personer men måste betala en årslön för en oxe. SL måste vara beredd att modifiera priserna med upp till 100% beroende på var man handlar (priserna är beräknade för en större stad). Ute på landsbygden är alla hantverksföremål betydligt dyrare, medan t. ex. livsmedel och logi kan vara billigare.

Diverse verktyg

Namn	Vikt i kg	Pris
BLÅSBÄLG	2	90
BÄRBAR SMEDJA	26	625
BÄRBART STÄD	5	190
FLACKTÅNG	0,5	50
GROV SPIK (10 ST)	—	50
HACKA	5	125
HANDYXA	3	60
JÄRNBORRAR (5 ST)	—	50
JÄRNKILAR (3 ST)	—	15
KNIV	0,5	50
KOFOT	2	25
NORMALT STÄD	35	625
SKOGSYXA	5	125
SKÄRA	1	40
SLÄGGA	8	40
SMÅSPIK (100 ST)	1	75
SNICKARHAMMARE	1	18
SPADE	2	75
TRÄHAMMARE	1	2
TRÄSÅG	1	60

Behållare

Namn	Tomvikt i kg	Pris
GLASFLASKA (10 DOSER)	0,5	160
GLASPLUNTA (1 DOS)	—	60
KOGER (20 PILAR)	0,5	40
LERKRUKA (4 LITER)	1	12
PENNINGPUNG (50 MYNT)	—	5
MYNTBÄLTE (100 MYNT)	—	40
RYGGSÄCK (20 LITER)	1	20
TRÄSKRIN	1	15
METALLSKRIN	2	140
LÅS TILL SKRIN	—	200
STOR SÄCK (100 LITER)	1	4
TRÄKAGGE (25 LITER)	4	20
TRÄTUNNA (100 LITER)	14	50
SKINNLÄGEL (2 LITER)	0,5	10
VATTENSKINN (20 LITER)	2	25

Kläder

Namn	Vikt i kg	Pris
BYXOR	0,5	25
BÄLTE	—	20
HANDSKAR	—	40
HATT	—	30
HOSOR	0,5	25
JACKA	0,5	30
KORTBYXOR	—	10
KÅPA (MAGIKER–, PRÄST–)	2	130
KÄNGOR	1	75
LÄDERSKOR	0,5	50
LÄDERSTÖVLAR, HÖGA	1	200
MANTEL	2	100
SANDALER	—	10
SKJORTA	—	10
TUNIKA	0,5	20

Äventyrarutrustning

Namn	Vikt i kg	Pris
ARBALESTLOD (10 ST)	1	60
ARMBORSTLOD (10 ST)	0,5	50
PILAR (10 ST)	0,5	20
SLUNGKULOR (+2 CL, 10 ST)	0,5	5
BÅGSTRÄNG	—	3
FLINTA & STÅL	—	15
VAXLJUS (1 TIMME)	0,5	15
FACKLA (1 TIMME)	1	5
OLJELAMPA (1 TIMME)	0,5	7
OLJELYKTA (6 TIMMAR)	1	40
LAMPOLJA (1 TIMME)	0,5	3
HALMMADRASS	2	60
JÄRNGRYTA (2 LITER)	3	35
FISKENÄT (5 X 5 M)	2	30
SOVFÄLL	4	310
TÄLT (2 MAN)	5	190

Tjuvverktyg

Namn	Vikt i kg	Pris
DYRKAR (FÖR SMÅ LÅS, 10 ST)	0,5	225
DYRKAR (FÖR STÖRRE LÅS, 10 ST)	1	320
NYCKELÄMNEN (10 ST)	0,5	140
NYCKELFILAR (6 ST)	—	100
VAXKLUMP	—	10
HANDBORR	0,5	85
GLASSKÄRARE	—	350
SPIK MED ÖGLA (1 ST)	—	20
ÄNTERHAKE	0,5	40
LÅSREGELSAVHAKARE	—	10
GÅNGJÄRNSKNÄCKARE	0,5	15
METALLSÅG	—	250
SMÖRJOLJA (25 ML)	—	8

Diverse

Namn	Vikt i kg	Pris
1-TUMS REP (10 M, TÅL 400 KG)	12	80
1/2-TUMS REP (10 M, TÅL 100 KG)	3	40
HÄNGLÅS+NYCKEL	0,5	180
HÄSTSKOR (4 ST)	1	35
KEDJA (1 M, TÅL 100 KG)	5	200
KRAFTIG KEDJA (1M, TÅL 1.000KG)	25	400
PENNA, BLÄCK & PERGAMENT	—	10
REPSTEGE (3 M)	1	5
SOLUR (± 30 MINUTER)	1	600
SPEGEL	0,5	550
SYNÅL	—	1
SYTRÅD (10 M)	—	2
LÄDERNÅL	—	3
SYTRÅD FÖR LÄDERARBETE (10 M)	—	4
TIMGLAS	1	875
TRÄSTEGE (2 M)	4	9
VISSELPIPA	—	25
SIGNALHORN	0,5	30
FLÖJT	—	90
HARPA	5	600
LUTA	1	400
LYRA	1,5	375
TRUMMA	3	190

Inkvartering & stallplatser

Namn	Pris per dygn
SOVSAL	10
DUBBELRUM	20
ENKELRUM	35
ÅSNA/MULA	7
PONNY	6
RIDHÄST	10
STRIDSHÄST	15
VAGN/KÄRRA	5

Mat & dryck

Namn	Pris
SVAGDRICKA (1 LITER)	2
ÖL (1 LITER)	4
CIDER (1 LITER)	5
MJÖD (1 LITER)	6
BORDSVIN (1 LITER)	3
FINT VIN (1 LITER)	30
BRÄNNVIN (1 LITER)	10
ENKEL GRÖNSAKSSTUVNING	1
KÖTTSTUVNING	4
KÖTTSTYCKE OCH ROVOR	8
GRÖNSAKSPAJ	2
KÖTTPAJ	8
FÅGEL	6
FISK	4
HELT VILDSVIN	25
LIMPA	1
SKEPPSSKORPOR (1 DAGSRANSON)	2
TORKAT KÖTT (1 DAGSRANSON)	9

Hantverk & tjänster

Namn	Pris
BADHUS	4
BOKBINDNING	300 + 2 PER SIDA
HOROSKOP	10 PER FRÅGA
KLIPPNING	5
RAKNING	2
SKONING AV HÄST	30
SJÖRESA (UTAN HYTT)	20 PER DAG
SJÖRESA (INKL. HYTT)	50 PER DAG
TVÄTT	3 PER KG
ÖVERSKEPPNING VID FÄRJELÄGE	5 PER PERS/DJUR
ÖVERSÄTTNING (SKRIFTLIG)	35 + 10 PER 100 ORD
ÖVERSÄTTNING (MUNTLIG)	35 + 10 PER MINUT

Fordon, djur & utrustning

Namn	Pris
TVÅHJULIG VAGN (1 HÄST)	1.000
FYRHJULIG VAGN (4 HÄSTAR EL. 2 OXAR)	3.000
STRIDSVAGN (2 HÄSTAR)	8.000
RODD/SEGELEKA (4 M)	3.000
HUNDSLÄDE	650
KUSTSKEPP (10 M)	400.000
ÅSNA	1.900
MULA	3.750
PONNY	2.500
RIDHÄST	3.000
ARBETSHÄST	5.000
STRIDSHÄST	7.000
OXE	3.500
VAKTHUND (TRÄNAD)	600
STRIDSDOGG (TRÄNAD)	2.000
SLÄDHUND (TRÄNAD)	500
SADEL	40
SADELVÄSKOR	30
SELDON & BETSEL	20
HÄSTRUSTNING (LÄDER)	300
HÄSTRUSTNING (RINGBRYNJA)	1.000
HÄSTRUSTNING (METALL)	2.000
SCHABRAK	100

Gifter

Gifter är hemska saker. De kan ha en mängd olika effekter beroende på hur de är tillverkade, och här nedan ges lite riktlinjer för hur de verkar.

Alla gifter har en STY som betecknar hur starkt det är, dvs. hur svårt kroppen har att bryta ned giftet och motverka dess effekter. Hur bra sådant "giftförsvar" kroppen har styrs av FYS, och det blir således en "kamp" mellan giftets STY och den förgiftades FYS när man beräknar vilka effekter giftet får.

Olika verkansstadier

Alla gifter har fyra olika stadier av verkan; lindrig, måttlig, allvarlig och dödlig. Vilken effekt som drabbar ett offer beror på resultatet av offrets motståndsslag (offrets FYS på "passiv" mot giftets STY på "aktiv" på Motståndstabellen).

Effekterna läggs på varandra, dvs. om ett offer drabbas av den "allvarliga" effekten innebär detta i själva verket att han drabbas av både de lindriga, måttliga och allvarliga effekterna.

Hur lång tid tar det innan giftet börjar verka?

För ett gift med STY 0 gäller följande: Den *lindriga effekten* kommer efter 20 SR. Den *måttliga effekten* uppträder efter ytterligare 20 minuter. Om giftets verkan blir *allvarlig* så kommer dessa symptom inom ytterligare 20 timmar. En eventuell *dödlig effekt* uppträder efter ytterligare 20 dygn.

Från alla dessa tidsrymder drar man bort giftets STY. För ett gift med STY 15 byter man alltså ut alla "20" mot "5".

Om giftets STY är högre än 20 så är tiderna följande: lindrig: 1 SR; måttlig: 2 SR; allvarlig: 1 minut; dödlig: 1 timme.

Om giftets STY är högre än 30 så är tiderna följande: lindrig: 1 SR; måttlig: 2 SR; allvarlig: 3 SR; dödlig: 1 minut.

Hur länge verkar giftet?

En gång varje dygn skall man slå ett Motståndsslag (offrets FYS mot giftets STY). Lyckas slaget minskar giftets STY med 1. Misslyckas det händer ingenting. Tänk på att "1" alltid innebär lyckat slag. När giftets STY når "0" så har kroppen brutit ned det totalt. (Tänk på att denna process även påverkar hur lång tid det tar innan giftet får eventuell dödlig effekt.)

Motståndsslaget...	Effekt
... LYCKAS	LINDRIG
... MISSLYCKAS MED 1–5	MÅTTLIG
... MISSLYCKAS MED 6–10	ALLVARLIG
... "AUTOMATISKT MISSLYCKANDE"	DÖDLIG

Exempel

Brutus råkar i ett krogslagsmål bli träffad i armen av en armbortspil, vars spets är överdragen med ett ganska starkt (STY 16) muskelgift. Brutus har FYS 16 och han måste alltså slå "10" eller lägre med 1T20 för att motstå giftet. Han slår "16" — ett misslyckande med 6 — vilket innebär att giftet får allvarlig effekt. Efter 4 SR (20 minus giftets STY) börjar den lindriga effekten märkas; efter 4 minuter börjar även de måttliga effekterna visa sig, och efter 4 timmar har även de allvarliga effekterna börjat. Brutus lyckas dock överleva detta, och varje dygn slår han ett nytt motståndsslag. Efter 23 dygn har giftets STY sjunkit ner till "0", och alla giftets effekter försvinner.

NERVGIFTER

Lindrig — Känseln lätt nedsatt främst i händer och fötter. Problem med finmotoriken, ungefär som när man fryser väldigt mycket eller är måttligt berusad. SMI −5.

Måttlig — Mycket kraftig känsla av (1T6; (1–2) hetta + svettning; (3) nålar; (4) köld + frossa; (5) sveda; (6) ömhet) i främst armar och ben. Ingen normal känselförmåga. SMI −15, INT −10, PSY −10.

Allvarlig — Medvetslöshet. Slå ett (1) Svårt FYS-slag för varje kroppsdel. Misslyckas slaget så är kroppsdelen totalförlamad, permanent. Ett förlamat huvud eller bröstkorg innebär döden.

Dödlig — Giftet når hjärnan och orsakar hjärndöd.

MUSKELGIFTER

Lindrig — Händer och fötter känns svullna, lätt yrsel, brännande smärta i skinnet (=1T4 KP i skada). SMI −5, PSY −5.

Måttlig — Hela kroppen känns svullen, öm och varm. SMI −10, PSY −10, STY −5. Slå 1T20 varje timme: 1–17 — ingenting; 18: kraftiga ryckningar (spasmer) i slumpmässigt vald kroppsdel (−1 KP i slumpmässigt vald kroppsdel); 19: −1T3 KP i slumpmässigt vald kroppsdel; 20: −1T6 från totala KP.

Allvarlig — Medvetslöshet, hög feber, kraftiga svettningar. Slå ett Svårt FYS-slag för varje kroppsdel. Misslyckas slaget är musklerna i kroppsdelen totalt förtvinade och kan aldrig återfås. Drabbar detta huvudet eller bröstkorgen innebär det döden.

Dödlig — Hjärtstillestånd, död inom FYS SR.

GIFTER SOM DRABBAR ANDNINGSVÄGARNA

Lindrig — Lätt yrsel, tryck över bröstet, andfåddhet. SMI −2, INT −2, PSY −2.

Måttlig — Kraftig yrsel, tryck över bröstet, värkande hostningar. SMI −5, INT −5, PSY −5, −1T4 KP.

Allvarlig — Medvetslöshet, kraftiga hostanfall. Slå ett Medelsvårt FYS-slag varje dygn; misslyckas det uppstår syrebrist i hjärnan (−1 på INT och PSY, permanent).

Dödlig — Kvävning, syrebrist, rubbet = död.

GIFTER SOM DRABBAR BLODOMLOPPET



Lindrig — Hettande, ömmande svullnad runt såret, yrsel, synsvårigheter, feber. SMI −3.

Måttlig — Kraftig yrsel och hög feber. −1T4 KP i drabbad kroppsdel och ytterligare −1T4 KP från totala KP. SMI −7.

Allvarlig — Huden blir blåaktig, allvarliga frossbrytningar, kraftig huvudvärk ger −1 KP/minut tills koma inträder. Slå 1T6 varje dygn: (1–3) ingenting; (4): syrebrist i hjärnan ger −1 på INT och PSY, permanent; (5): slumpmässigt vald hand eller fot blir utan blodförsörjning och måste amputeras; (6): slumpmässigt vald arm eller ben blir utan blodförsörjning och måste amputeras.

Dödlig — Blodförgiftning. Död.

FUNKTIONSNEDSÄTTANDE GIFTER

Lindrig — Illamående, yrsel. SMI −5.

Måttlig — Slå 1T10; drabbad funktion utslagen: 1: Synen (=blind), 2: Hörseln (=döv), 3: Matsmältningen (=kräkningar, kan ej äta något), 4: Känseln (förlamning från näsan och nedåt), 5: Urinvägarna (=inkontinens), 6: Levern (=25% chans/dygn för blodförgiftning), 7: Luktsinnet (=varken lukt eller smak), 8: Smaksinnet (=ingen smak), 9: Två funktioner, slå igen (slå om ytterligare 9:or), 10: Tre funktioner, slå igen (slå om ytterligare 10:or).

Allvarlig — Som ovan. Funktionen permanent utslagen.

Dödlig — Lever och njurar överbelastade. Blodförgiftning och död.



KAPITEL SJU: MAGI

I alla tider har intelligenta varelser strävat efter att kontrollera och styra världen omkring dem. Ett sätt som är vanligt i sagovärldarna är att manipulera de kraftflöden som finns i universum med hjälp av tankar, ord och rörelser. Man har upptäckt att en kunnig och själsstark person kan påverka omvärlden på olika sätt genom sin vilja. Detta kallas magi.

Magiskolor

DET FINNS FLERA OLIKA metoder att omvandla den diffusa magiska energin till besvärjelser och ritualer som ger konkreta resultat. Dessa metoder är fundamentalt olika och ger skilda resultat när de används. Varje metod kallas för en *magiskola*. Följande skolor beskrivs i *Drakar och Demoner*:

- ANIMISM
- ELEMENTARMAGI
- MENTALISM

ANIMISTERNA studerar naturen och lär sig att harmoniskt samverka med den. Deras magi sysslar särskilt mycket med att påverka och kommunicera med levande ting.

ELEMENTARMAGIN visar hur man bemästrar de element som utgör universums byggstenar: eld, vatten, luft och jord, och de underordnade elementen mörker, ljus, köld och värme.

MENTALISTERNA studerar magi som ger dem en ökad kontroll över kroppen och tillför den nya egenskaper och förmågor.

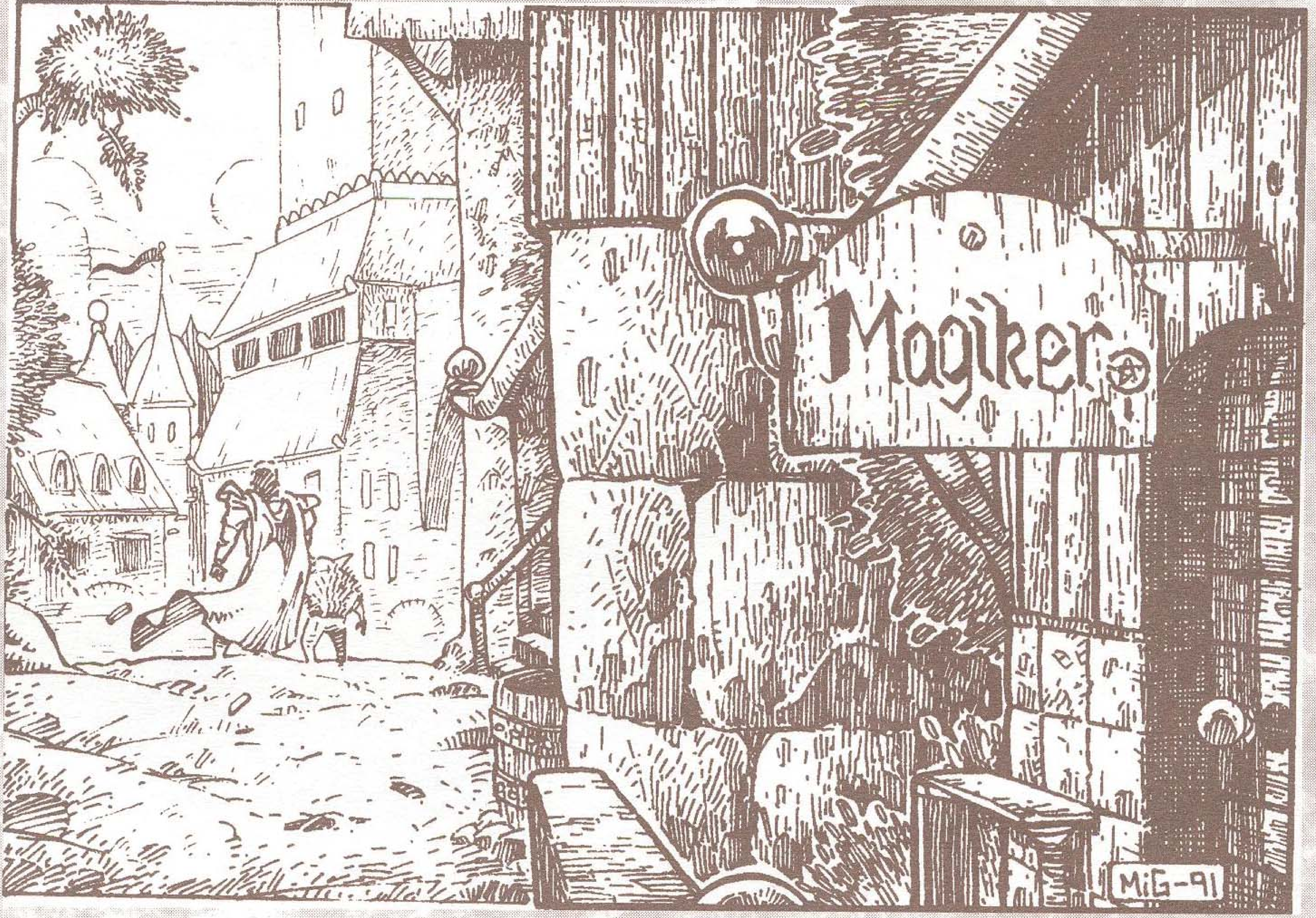
Att lära sig magi

ANIMISTER, ELEMENTARMAGIKER och Mentalister får *en* av magiskolorna som yrkesfärdighet. En Ärkemagiker får tre magiskolor som yrkesfärdigheter. De får en BC som vanligt.

De får dessutom lära sig valfritt antal allmänna besvärjelser och besvärjelser ur den valda skolan från början (för ärkemagiker alla tre skolorna). Senare i sin äventyrarkarriär får de lära sig andra magiskolor som sekundära färdigheter samt besvärjelser ur dessa.

Viktigt att komma ihåg är att man aldrig kan lära sig en besvärjelse med högre SV än vad man har FV i den magiskola som besvärjelsen tillhör. Vad gäller allmänna besvärjelser styrs detta av den magiskola man har högst FV i. (En ärkemagiker med FV 12 i Elementarmagi, FV 6 i Animism och FV 3 i Mentalism kan alltså lära sig alla allmänna besvärjelser med SV 12 och lägre.)

En annan viktig begränsning är att ärkemagiker aldrig kan få högre FV i någon magiskola än hans INT-värde, trots att det är en yrkesfärdighet.



MAGIFÖRMÅGESLAGET

För andra yrken än magiker finns det emellertid två chanser att lära sig magi; att köpa det som extra yrkesfärdighet (precis efter man valt yrke); och att köpa det när man spenderar sina EP. För att kunna göra detta krävs dock att man lyckas med sitt Magiförmågeslag. Lyckas det, innebär det att ens RP har sådan inneboende magisk kraft att han kan lära sig magi; misslyckas det betyder det att RPn inte har sådan kraft, vilket innebär att han aldrig kan lära sig magi.

Magiförmågeslaget består av ett slag med 1T100 — det måste vara lägre än eller lika med medelvärdet av RPns INT och PSY (alltså INT+PSY, dividerat med 2; avrunda uppåt). Misslyckas slaget innebär det att RPn inte besitter tillräcklig magisk förmåga för att någonsin kunna lära sig magi.

Har man en gång lyckats med ett magiförmågeslag, har man i princip "tillträde" till samtliga magiskolor. Vissa kräver dock speciella egenskaper, exempelvis Drakmagin.

MAGISTUDIER

Med färdigheten Magistudier kan en magikunnig RP dels skapa nya besvärjelser, dels lära sig besvärjelser genom ensamträning.

Att skapa nya besvärjelser

Steg ett är att spelaren i samråd med SL måste bestämma exakt vad besvärjelsen skall kunna göra; vilka effekter den får, vilken räckvidd och varaktigheten har, etc. Här gäller det enbart att använda sin fantasi. Därefter skall magikern och SL enas om ett SV för besvärjelsen.

Vill man skapa en variant av en besvärjelse som redan finns går detta i princip till på samma vis, fast det är ju oftast enklare att beräkna SV och övriga speldata.

När man bestämt SV, vilken magiskola besvärjelsen tillhör samt vilka effekter den får, börjar forskningen. En förutsättning för denna är ett laboratorium, gott om skrivmateriel (här talar vi alltså om helgade pergament, demonblod, draktårar, basiliskskinn, och annat som krävs för att kunna nedteckna magiska runor med bibehållen kraft) samt gott om tålamod och tid.

Själva "forskningsarbetet" tar två veckor för varje SV som besvärjelsen har. Efter varje tvåveckorsperiod skall man göra ett färdighetsslag i den magiskola som besvärjelsen tillhör; misslyckas det är den senaste tvåveckorsperioden till spillo. (Att forska fram en besvärjelse med SV14 tar alltså minst 28 veckor, förutsatt att man lyckas med samtliga fjorton färdighetsslag.)

När allt är klart får man FV 5+1T10 i den framforskade besvärjelsen.

Färdigheten magiskola

TYP: SEKUNDÄR

YRKEN: ANIMIST, ELEMENTARMAGIKER, MENTALIST, ÄRKEMAGIKER

GRUNDEGENSKAP: INT

Denna färdighet kan endast förbättras genom träning, antingen ensam eller med lärare. Om man tränar ensam måste man ha tillgång till en magiakademis bibliotek, där den nödvändiga kunskapen finns nedtecknad i urgamla skriftrullar. Magikerns FV i skolan bestämmer många viktiga saker:

- ALLA BESVÄRJELSER HAR NÅGOT SOM KALLAS *skolvärde* (SV). DETTA BETECKNAR DEN KUNSKAP (DET FV) MAGIKERN MÅSTE BESITTA INOM BESVÄRJELSENS SKOLA INNAN HAN KAN LÄRA SIG BESVÄRJELSEN. MAN SKA TOLKA DETTA SOM ATT DET KRÄVS VISSA TEORETISKA OCH PRAKTISKA FÖRKUNSKAPER FÖR ATT KUNNA LÄRA SIG EN BESVÄRJELSE.

EXEMPEL:
Innan en animistmagiker över huvud taget kan lära sig besvärjelsen MINSKA (skolvärde 6) måste han ha lärt sig Animism till ett FV av minst 6. Om han är så duktig i Animism kan han lära sig MINSKA med det begynnande färdighetsvärdet FV 1.

- MAN FÅR ALDRIG BC I BESVÄRJELSER, EFTERSOM DE VARKEN ÄR YRKESFÄRDIGHETER ELLER PRIMÄRA FÄRDIGHETER. MAN HAR REDAN SOM NYSKAPAD MAGIKER TILLGÅNG TILL ALLA BESVÄRJELSER MED TILLRÄCKLIGT LÅGT SV.
- DEN MAXIMALA EFFEKTGRAD EN MAGIKER FÅR ANVÄNDA NÄR HAN KASTAR EN BESVÄRJELSE ELLER RITUAL ÄR LIKA MED HANS FV I BESVÄRJELSENS ELLER RITUALENS SKOLA.
- DET ÄR MÖJLIGT FÖR EN MAGIKER (ÄVEN ICKE ÄRKEMAGIKER) ATT HA FV I FLERA MAGISKOLOR SAMTIDIGT. HAR MAN LÄRT SIG EN MAGISKOLA, BEHÖVER MAN INTE GÖRA NÅGRA MAGIFÖRMÅGESLAG FÖR DE ANDRA MAGISKOLORNA.

ALLMÄNT OM BESVÄRJELSER

- BESVÄRJELSER TILLHÖR KATEGORI A.
- DET ÄR MÖJLIGT OCH VANLIGT ATT MAN HAR HÖGRE FV I EN BESVÄRJELSE ÄN VAD MAN HAR I FV I DESS MAGISKOLA.
- FV I MAGISKOLAN BEGRÄNSAR BARA *vilka* BESVÄRJELSER MAN KAN LÄRA SIG; INTE HUR *väl* MAN KAN LÄRA SIG DEM.
- ALLA BESVÄRJELSER ÄR BASERADE PÅ PSY.
- NAMNEN PÅ BESVÄRJELSER OCH RITUALER SKRIVS ALLTID MED STORA BOKSTÄVER.
- I ÄLDRE VERSIONER AV *Drakar och Demoner* KALLADES FV I BESVÄRJELSER FÖR SKICKLIGHETSVÄRDE (FÖRKORTADES S). OM DU EXEMPELVIS STÖTER PÅ EN RP MED "KNÄCKA S12" INNEBÄR DETTA ATT DEN ROLLPERSONEN HAR FV 12 I BESVÄRJELSEN KNÄCKA.

Besvärjelser och ritualer

Besvärjelser är den vanligaste typen av magi. De använder sig av förhållandevis korta trollformler, sånger eller gester som framkallar den önskade effekten. Inom varje magiskola finns det ett stort antal besvärjelser med olika effekter.

Somliga besvärjelser omfattar emellertid så invecklade förberedelser och rörelsescheman att de i stället betraktas som *ritualer*. Dessa markeras med ett R (=ritual) vid formelbeskrivningen och tar längre tid att memorera och använda (se nedan).

Allmänna besvärjelser

Förutom de besvärjelser och ritualer som tillhör en specifik magiskola finns det ett antal *allmänna besvärjelser*. Dessa kan alla som har ett FV i en magiskola lära sig. Ur regelsynpunkt anses de tillhöra den magiskola man har högst FV i.

Att använda magi

Att lägga en besvärjelse går till exakt som att använda en vanlig färdighet. Man använder FV i besvärjelsen, och detta modifieras som vanligt när man ska räkna ut CL.

Sedan gäller det att slå 1T20 lika med eller lägre än CL. Om det lyckas fungerar magin och besvärjelsen får avsedd effekt. Om färdighetsslaget däremot misslyckas har man gjort något fel i besvärjelsen, och inget händer. Fumlar man så *snedtänder* magin och man måste oftast slå ett slag på *Snedtändningstabellen*.

Ritualer fungerar på samma sätt, fast de omfattas av en del specialregler som beskrivs senare.

Modifikationer

Den viktigaste modifikationen när man beräknar CL för en besvärjelse är att CL minskas med två för varje effektgrad utöver den första (se "Olika stark magi" nedan). Därtill kommer modifikationer för om magikern är skadad, störd, är under tidspress, eller dylikt.

OLIKA STARK MAGI (EFFEKTGRADER)

Magikern kan själv välja hur stark magisk laddning han vill använda i en besvärjelse. Alla besvärjelser kan läggas med olika *effektgrader;* ju högre effektgrad, desto starkare magisk laddning. Exakt vilken verkan besvärjelsen får vid olika effektgrader anges vid respektive besvärjelse. "Effektgrad" förkortas med bokstaven E; "BLIXT E5" innebär alltså en BLIXT med effektgrad 5.

Emellertid blir besvärjelsen svårare och svårare att lägga framgångsrikt ju högre effektgrad den har. Den högsta effektgrad en magiker får använda är lika med hans FV i besvärjelsens magiskola. Dessutom minskas CL med 2 för varje effektgrad UTÖVER DEN FÖRSTA.

EXEMPEL:
En elementarmagiker med FV 12 i besvärjelsen ELD har CL 12 för att lägga ELD E1, men bara CL 10 för att lyckas med en ELD E2; CL 8 för ELD E3, osv. Antag att han har FV 6 i elementarmagi — i så fall kan han inte lägga en kraftigare besvärjelse än ELD E6 (vilket ger CL 2).

TID OCH MAGI

De flesta besvärjelserna tar en SR att kasta. Under denna SR måste magikern utföra vissa gester och säga vissa kraftfulla fraser. NÄSTA SR "inträffar" själva besvärjelsen (om magikerns spelare säger att han kastar besvärjelsen i en SR, så börjar besvärjelsen verka i nästa SR; förutsatt att han lyckas med färdighetsslaget).

"Kvicka" besvärjelser (K)

Kvicka besvärjelser, markerade med bokstaven K, verkar omedelbart då de kastas.

Magi i strid

När man bestämmer turordningen i strid går magi före strid med vapen. Turordningen mellan magiker avgörs genom att den som har högst PSY *efter det att besvärjelsen har lagts* får iväg sin besvärjelse först.

Ritualer är så omfattande att det aldrig kan bli aktuellt att använda en ritual i en strid.

Ritualer

Ritualer är betydligt mer krävande för magikern än besvärjelser. För att överhuvud taget kunna utföra ritualen måste magikern ha memorerat den. Den tar normalt 1T4 timmar per effektgrad att utföra (vissa undantag finns). Den kräver en lugn och ostörd omgivning för att magikern ska kunna koncentrera sig på alla riter, hymner och rörelser.

MAGI OCH PSY

När en trollkarl lägger en besvärjelse drar han kraft från sin själ och använder denna energi för att påverka verkligheten. Han måste innan han lägger besvärjelsen bestämma vilken effektgrad den skall ha. Magikern måste spendera en poäng PSY för varje effektgrad hos besvärjelsen. Om magikern lägger en ELD E3 förlorar han alltså 3 PSY-poäng.

Om en magikers PSY-poäng sjunker ner till 0 dör han. Se "Självmordsattack med magi" nedan.

Hur man återvinner PSY-poäng

PSY-poäng återvinns normalt i en takt av en poäng per timmes fullständig vila, eller en poäng per tre timmar om personen utför kroppsliga aktiviteter. I bland står det att PSY-poängen förloras permanent, och då kan de aldrig återvinnas.

RESULTAT AV FÄRDIGHETSSLAG

Perfekt slag

Om en magiker slår ett PERFEKT SLAG när han lägger en besvärjelse har den avsedd effekt. Vid vissa besvärjelser inne-bär det särskilda konsekvenser; exempelvis gör besvärjelser som gör skada automatiskt maximal skada, utan att offret får tillgodoräkna sig någon rustning.

Besvärjelsen förbrukar endast hälften så många PSY-poäng som den skulle ha gjort (avrunda nedåt), dock minst en.

Framgång

Ett lyckat färdighetsslag innebär att besvärjelsen har avsedd effekt.

Misslyckande

Om magikern "bara" misslyckas med besvärjelsen har den ingen effekt, och han förlorar bara en poäng PSY.

Om man blir skadad när man håller på att lägga en besvärjelse bryts koncentrationen. Detta fungerar som ett vanligt misslyckande. Magikern förlorar en PSY-poäng, och besvärjelsen får ingen effekt. Om en magiker dödas när han håller på att lägga en besvärjelse blir den verkningslös.

Fummel (snedtändning)

Om magikern fumlar med en besvärjelse har den *snedtänt* och han ska slå ett slag på *Snedtändningstabellen*. Han förlorar också alla de PSY som besvärjelsen skulle ha kostat om den hade lyckats.



Självmordsattack med magi

Om en magikers PSY-poäng sjunker ner till 0 dör han. I en verkligt extrem situation kanske magikern kan rädda sina vänner genom att offra sitt eget liv. Han kan då avsiktligt lägga en så stark formel att hans PSY-poäng sjunker ned på minus. Detta förutsätter emellertid att han inte redan har gjort av med ALL sin kraft.

Maximalt kan han på detta sätt använda halva sin normala PSY plus resterande PSY-poäng.

Exempel:

Trollkarlen Sigurd har 4 PSY kvar och en normal PSY på 16. Läget är desperat, och den ädelmodige Sigurd beslutar att ge sitt liv för att förinta ondskan och rädda sina kamrater. Han kan i ett självmordsanfall spendera 16/2+4=12 PSY, vilket drar ner honom till –8. Sigurd dör, men ger sina vänner en chans att klara sig.

Vid en sådan medveten självmordsattack, när trollkarlen vet att han kommer att dö, skärps hans sinnen till det yttersta och under några ögonblick uppnår han övermänskliga förmågor. Hans CL blir därför lika med det omodifierade färdighetsvärdet, oavsett vilken effektgrad besvärjelsen har.

Magiskt motstånd

En varelse som är mål för en besvärjelse där besvärjarens psyke försöker påverka målets psyke får alltid försöka göra motstånd mot besvärjelsen om den är vid medvetande. Detta är en naturlig försvarsmekanism inbyggd i alla levande varelsers sinnen. Även odöda kan göra detta trots att de egentligen inte är levande.

Trollkarlen måste med sin egen PSY (*efter* det att man dragit bort PSY-poäng för den aktuella besvärjelsen) övervinna målets PSY på Motståndstabellen för att besvärjelsen ska ha effekt.

Ett misslyckande innebär att ingenting händer. Målet för besvärjelsen kan alltid frivilligt ta emot effekten under förutsättning att han är medveten om besvärjelsen (vilket t. ex. brukar vara fallet när man använder magi för att läka skador). Om man lägger en besvärjelse på en oförberedd person gör sinnet automatiskt motstånd. Ett ting eller en varelse som drabbas av effekterna av en besvärjelse kallas för *förhäxad*.

Fysiska besvärjelser (F)

Vissa besvärjelser behöver inte övervinna något motstånd. Exempelvis har *symboler* sin särskilda metod att påverka sina offer. Andra besvärjelser är baserade på rent fysiska manifestationer som frammanas av den besvärjande magikern, t. ex. BLIXT, och påverkar alltid om de lyckas. Dessa besvärjelser betecknas med (F) för "fysisk manifestation".

Memorering av besvärjelser

En magiker bör ha de besvärjelser han tänker använda i minnet. Man kan när man vill memorera vilken besvärjelse som helst som man har FV i.

Maximalt antal memorerade besvärjelser

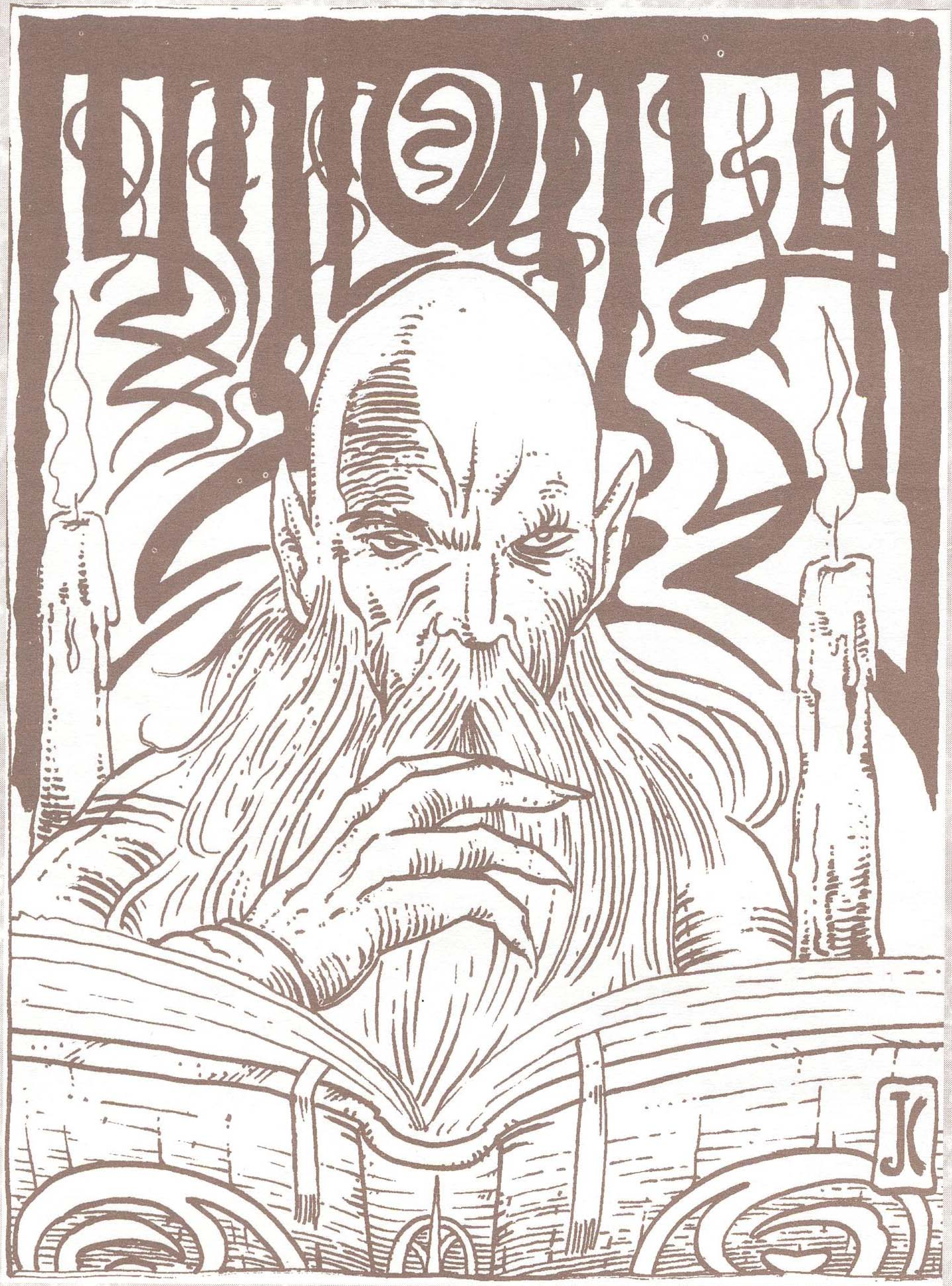
Det maximala antalet besvärjelser från en viss skola en trollkarl kan hålla i minnet samtidigt är lika med det FV han har i skolan. Dock är (INT+PSY)/4 (avrunda nedåt) maxgränsen när det gäller det totala antalet formler en magiker kan hålla i minnet.

När magikern överskrider sin minneskapacitet är han tvungen att "glömma" andra besvärjelser och ritualer. Spelaren bestämmer själv vilka som ska tas bort.

Exempel:

Sigurd Stjärnhand har FV 12 i Elementarmagi, FV 7 i Animism, FV 2 i Mentalism, en INT på 16 och en PSY på 22.

Allt detta innebär att han kan memorera 9 elementarmagi-besvärjelser, 7 animism-besvärjelser eller 2 mentalism-besvärjelser, eller en kombination därav, så länge det inte blir fler än sammanlagt 9 besvärjelser (16+22=38; 38/4≈9).



Tidsåtgång för memorering

Det tar 20 minuter per skolvärdespoäng att memorera en besvärjelse. Detta är ett sätt att i speltermer visa att man exakt måste behärska en besvärjelses alla detaljer när det gäller fraser och gester för att den ska fungera. Om magikern inte gör det kan han inte kanalisera och styra den kosmiska kraft som utgör grunden för magin. När en magiker "stoppar in" en besvärjelse i minnet innebär det i själva verket att han friskar upp minnesbilden av alla de små detaljer som krävs för att besvärjelsen ska fungera.

En memorerad formel stannar normalt i minnet ända tills magikern väljer att ersätta den med en annan besvärjelse. Om magikern blir skadad eller förhäxad så att han förlorar medvetandet glömmer han alla formler han hade i minnet om han inte klarar ett Medelsvårt PSY-slag. Däremot glömmer han dem inte när han sover en naturlig sömn.

Man kan lägga besvärjelser som man inte har memorerat, genom att läsa dem direkt från sin *formelsamling*.

Memorering av ritualer

Ritualer är betydligt svårare och längre än besvärjelser och kräver därför mer minnesutrymme. En ritual räknas som tre besvärjelser när det gäller att bestämma hur många man kan hålla i minnet. Det tar en timme per skolvärdespoäng att memorera en ritual.

MAGIKERNS FORMELSAMLING

Alla besvärjelser en magiker har lärt sig måste finnas nedtecknade i en särskild bok, kallad *formelsamling*. Detta är magikerns värdefullaste egendom. Eftersom magiker ofta inte kan ha alla sina besvärjelser i huvudet, är detta den plats där de alltid finns tillgängliga.

Varje gång han lär sig en ny besvärjelse skriver magikern ner här vilka ord och gester som krävs, och gör en kort minnesanteckning om hur den psykiska energin kanaliseras. Skulle en magiker förlora alla kopior av sin formelbok har han förlorat de besvärjelser han inte hade i huvudet, och får börja lära sig dem från början. Inlärning av sådan förlorad kunskap går dock tre gånger så snabbt som vanlig inlärning (sex inlärningsslag per vecka).

Att lägga besvärjelser ur formelsamlingen

En magiker kan läsa upp en besvärjelse direkt ur sin formelsamling, utan att behöva ha besvärjelsen i minnet, men det tar mycket längre tid. En kvick besvärjelse tar 1T6 SR och en vanlig besvärjelse 1T6 minuter. Trollkarlen kan inte utföra en ritual på detta sätt. Han kan heller inte läsa en besvärjelse ur en annan magikers formelsamling, eftersom det sätt som den psykiska kanaliseringen fungerar på är helt individuellt för varje magiker och varje besvärjelse.

MAGISKA PERGAMENT

Om en RP inte kan en viss besvärjelse över huvud taget kan han ändå lägga den om den är nedtecknad på ett magiskt per-

gament. Rollpersonen läser högt från papperet och utför de instruktioner som finns nedtecknade. (Detta förutsätter att RPn har FV B4 i att Läsa det språk som besvärjelsen är skriven med.)

Besvärjelsen har i detta fall alltid den effektgrad som skrivaren nedtecknat på pergamentet. Det tar E antal SR att läsa besvärjelsen. När trollkarlen läser ska han slå ett Medelsvårt grundegenskapsslag i INT för att se om han lyckades uttolka skriften korrekt. Därefter måste han slå ett färdighetsslag i Magistudier. Lyckas båda slagen har besvärjelsen effekt. Den drar PSY från läsaren på sedvanligt sätt. Ett fummelslag på endera slaget innebär att spelaren måste slå ett slag på Snedtändningstabellen.

Hur du läser besvärjelsebeskrivningarna

Varje besvärjelsebeskrivning följer ett visst mönster. Den information du hittar i formelbeskrivningarna ser ut så här:

6 KNÄCKA (F, K)
Elementarmagi
Sx2 Rutor
Omedelbar

Detta tolkas på följande vis: första raden ger skolvärde (6) och namn. Inom parentes kan du hitta någon av förkortningarna F, R och K. De står för Fysisk, Ritual respektive Kvick (förklaras ovan). Andra raden anger vilken magiskola besvärjelsen tillhör. På tredje raden anges besvärjelsens räckvidd. Vad detta är förklaras nedan. Sista raden tar upp besvärjelsens varaktighet. Även detta beskrivs nedan. Vissa undantag finns, vilket anges i beskrivningen av de besvärjelserna.

Räckvidd

Räckvidd är det maximala avståndet från magikern till målet för besvärjelsen.

Vilken räckvidd en magiker har med en besvärjelse beror på hans FV i besvärjelsen och vilken typ av besvärjelse det är. Besvärjelser som har räckvidder från "Kort" till "Avlägsen" kan få ökad räckvidd genom att magikern lägger in extra effektgrader som är särskilt avsedda för detta syfte. En sådan effektgrad lägger till en sträcka som är lika stor som grundsträckan. Har besvärjelsen normalt "Medellång" räckvidd (FVx2 rutor), innebär alltså två extra effektgrader för räckvidd att räckvidden blir FVx6 rutor.

Varaktighet

Hur länge besvärjelsen varar beror på trollkarlens FV i besvärjelsen samt hur många extra effektgrader han lägger ner i den. Besvärjelser som har varaktighet mellan FV/4 SR och FV/4 veckor kan få ökad varaktighet genom att magikern lägger in extra effektgrader som är särskilt avsedda för detta syfte. En sådan effektgrad lägger till en varaktighet som är lika stor som grundvaraktigheten. Om varaktigheten enligt besvärjelse beskrivningen är "FVx1 SR" innebär två extra effektgrader att varaktigheten utsträcks till FVx3 SR.

De olika varaktigheter som förekommer är:

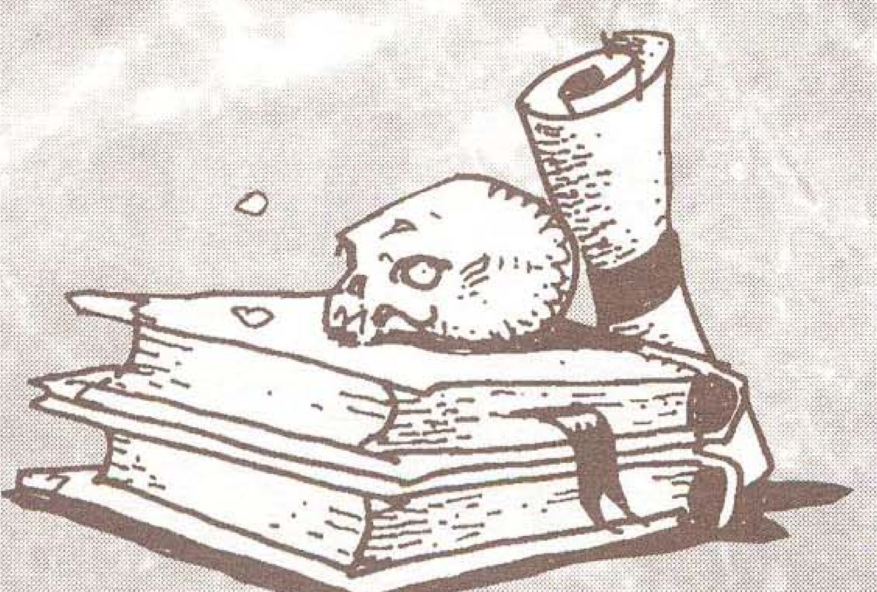
OMEDELBAR	
FV/4 SR	
FVX1 SR	
FV/4 MINUTER (AVRUNDA INTE)	
FVX1 MINUTER	
FV/4 TIMMAR (AVRUNDA INTE)	
FVX1 TIMMAR	
FV/4 DYGN (AVRUNDA INTE)	
FV/4 VECKOR (AVRUNDA INTE)	
KONC. =	SÅ LÄNGE MAGIKERN KONCENTRERAR SIG
PERMANENT	
SPEC. =	SPECIELLT, VARAKTIGHETEN ANGES I FORMELBESKRIVNINGEN

Beteckning	Räckvidd
PERSONLIG	PERSONLIG*
BERÖRING	SIG SJÄLV ELLER NÅGOT/NÅGON MAN RÖR VID
KORT	FV/2 RUTOR (AVRUNDA NEDÅT)
MEDELLÅNG	FVX2 RUTOR
LÅNG	FVX10 RUTOR
EXTREM	FV/4 KILOMETER (AVRUNDA INTE)
AVLÄGSEN	FVX1 KILOMETER
SPEC	SPECIELL, RÄCKVIDDEN ANGES I FORMELBESKRIVNINGEN

* Innefattar kläder och utrustning som bärs på kroppen.

Snedtändningstabellen

SLÅ 1T20 OCH ADDERA besvärjelsens effektgrad till resultatet



1–5 BESVÄRJELSENS EFFEKTGRAD *halveras (avrunda uppåt). SL avger exakt vilken effekt detta har. Den träffar sitt avsedda mål.*

6–11 DU SKADAS AV DEN MAGISKA ENERGI *som flödar fel. Du förlorar lika många KP som effektgraden och blir medvetslös i 1T8 minuter. Om du använder det detaljerad stridssystemet dras skadan enbart från Totala KP.*

12–15 OM DU HAR KASTAT EN BESVÄRJELSE *som skulle haft ett negativt resultat på sitt offer har dess fulla effekt drabbat dig. Du blir automatiskt förhäxad, utan chans till motstånd. Om du kastade en besvärjelse som skulle haft ett positivt eller neutralt resultat för dess mottagare, eller om besvärjelsen inte skulle drabbat någon särskild varelse alls, förlorar du lika många KP som besvärjelsens effektgrad. Du blir medvetslös i 1T8 minuter och blind i 1T8 timmar.*

16–17 DU BLIR STUM I 1T8 DYGN. *Detta kan inte avhjälpas med HELA. Du kan under denna tid inte använda några besvärjelser.*

18 DU BLIR FÖRLAMAD I 1T8 DYGN *och kan under denna tid inte utöva någon form av magi. Detta kan inte avhjälpas med HELA. Du kan fortfarande tala.*

19 DU HAR DRABBATS AV EN HJÄRNSKADA. *Din INT och alla INT-baserade färdigheter minskas med 1T4. Du glömmer lika många besvärjelser. Förlusten av färdigheter och besvärjelser kan inte kureras, men går att återvinna med hjälp av studier och träning. Din INT kan återställas om någon annan lägger HELA E6 på dig.*

20+ DU DRABBAS AV TOTAL MINNESFÖRLUST *under 1T8 dygn. Under denna tid kan du inte använda vare sig färdigheter eller magi, och du beter dig som en lallande idiot. Dina vänner måste ta hand om dig eftersom du inte kan klara dig själv. Detta kan inte avhjälpas med HELA. Vidare drabbas du av en fobi (se Fobitabellen) under 1T8 månader. Fobin kan inte botas med HELA.*

Skräck

IBLAND HÄNDER DET att äventyrarna stöter på det makabra, det oförklarliga eller något så skräckinjagande att deras hår blir vitt av chocken. Det kan vara oheliga varelser som levande lik, förgrymmade spöken, eller annat odött, men även levande varelser såsom en jättelik drake eller en djävulsdemon kan vara en obehaglig bekantskap.

De varelser som injagar sådan skräck att man måste slå på Skräcktabellen har vid uppräkningen av sina färdigheter en färdighet/förmåga som heter Skräckslå. I kolumnen "FV" finns där två värden, separerade av ett snedstreck. Det första värdet (till vänster om snedstrecket) reflekterar varelsens *automatiska förmåga* att Skräckslå, och används så fort ett offer ser varelsen. Värdet efter snedstrecket (till höger) används i efterföljande stridsrundor om varelsen *aktivt försöker injaga skräck* i sina motståndare (försöker se så skräckinjagande ut som möjligt). Varelsen kan i så fall inte göra något annat i den stridsrundan.

När man slår på Skräcktabellen skall offren slå 1T20 och dra ifrån sin PSY från resultatet. Till detta lägger man den skräckslående varelsens värde i Skräckslå. Vilket av de två värdena man skall använda förklaras ovan. "0" innebär att man inte lägger till någonting. "—" *före* (till vänster om) snedstrecket innebär att varelsen inte är automatiskt skräckinjagande. "—" efter (till höger om) snedstrecket betyder att varelsen inte kan skräckslå aktivt. I dessa situationer skall man inte slå på Skräcktabellen.

Det finns även andra situationer då rollpersonerna kan bli så skräckslagna att det är lämpligt att slå ett slag. Exempel på sådana händelser (och det värde man lägger till slaget) är:

DÖD KROPP	1
NÄRA VÄN DÖD	1T4
SVÅRT LEMLÄSTAD KROPP	1T4
SVÅRT SJUK PERSON	1T4

EXEMPEL:
"Det var Erim, dvärgen, som fann byns präst. Byn var övergiven, tom och öde, alla var borta. Han undersökte byns tempel och sprang snabbt därifrån. Strax därpå fick vi svaret på varför byn var öde. Den präst som Erim fann var döende. Den obarmhärtiga grönpesten hade slagit till."

Skräcktabellen

Resultat	Effekt
<1	Offret är så pass oberört att han får –2 på Skräcktabellen för resten av dagen.
1	Offret är oberört av skräckupplevelsen.
2	Offret blir försiktigt och har –1 på alla attacker och pareringar under denna SR.
3	Offret blir försiktigt och har –2 på alla attacker och pareringar under 1T4 SR.
4	Offret blir paralyserat av skräck under denna SR och kan inte göra något.
5	Offret blir försiktigt och har –1T4 på allt han företar sig under 1T4 SR.
6	Offret blir paralyserat av skräck under 1T4 SR och kan inte göra något.
7	Offret mår illa, får kramper i magen och spyr i 1T4+1 SR. Under denna tid och ytterligare 1 SR kan han inte göra någonting.
8	Offret går bärsärkagång (se denna färdighet) och rusar rakt mot skräckkällan.
9	Offret drabbas av en mild fobi. Se nedan.
10	Offret flyr så fort som möjligt från skräckkällan under 3T6 SR. Offret vet dock åt vilket håll han helst ska fly.
11	Offrets händer och ben börjar darra häftigt vilket ger –2T4 på allt som offret företar sig under 2T8 SR.
12	Offret flyr skrikande från skräckkällan så fort som möjligt under 3T6 SR. Offret vet dock inte åt vilket håll han flyr, utan detta bestäms slumpmässigt.
13	Offret svimmar och faller till marken. Han vaknar 2T8 SR senare.
14	Offret svimmar och faller till marken. Han vaknar 2T8 minuter senare.
15	Offret drabbas av en normal fobi. Se nedan.
16	Offret faller till marken med kroppen okontrollerat skakande tills skräckkällan försvinner. Därefter är han darrig i 1T4 timmar vilket innebär att SMI och alla SMI-baserade färdigheter är halverade.
17	Offret står paralyserat av skräck och kan inte göra något förrän skräckkällan avlägsnar sig eller avlägsnas. Dessutom blir det +1 på denna tabell under resten av samma dag.
18	Offret flyr vilt från skräckkällan fortast möjligast och vågar sig inte tillbaka till platsen för skräckkällan under resten av samma dag.
19	Offret överbelastas av den fruktansvärda skräckupplevelsen och ignorerar skräckkällan totalt. Han uppför sig som om han varken ser, hör, luktar eller känner skräckkällan på något sätt. Exempel: Det är varmt i ruinen och mina kamrater skriker förtvivlat. Kasta ett eldklot på dödsriddaren, skriker de. Värmen måste ha stigit dem åt huvudet. Bäst att gå ut i friska luften och kyla ned sig lite. Jag har dessutom ett otäckt sår på armen som måste ses om. Kom så går vi, föreslår jag mina kamrater, men de lyssnar inte. Det måste vara värmen.
20	Offret blir hysteriskt och står kvar på platsen, skrikande av skräck tills skräckkällan försvinner och offret blir lugnat. Dessutom blir det +3 på alla efterföljande slag på Skräcktabellen under resten av samma dag.
21	Offret svimmar och faller till marken på grund utav den fruktansvärda upplevelsen och förblir medvetslöst under 2T8 minuter. Offrets hår vitnar. Dessutom blir det +15 på alla efterföljande slag på Skräcktabellen under de närmaste 1T3 dagarna.*
22	Offret drabbas av en svår fobi. Se nedan. Dessutom blir det +4 på alla efterföljande slag på Skräcktabellen under de närmaste 1T4 dagarna.
23	Offret ramlar ihop på marken och förlorar medvetandet under 2T8 minuter på grund av den fruktansvärda skräckupplevelsen. Offret ådrar sig dessutom en psykisk störning, d.v.s. blir galen. Vilken typ av störning som offret råkar ut för bestäms i samråd mellan spelaren och SL. Det rekommenderas att man hittar på något i stället för att ta exempel från verkligheten. Exempel: Sedan Helus Fatryms kamrater försvann nere i von Kagrillas gruvor har Helus inte varit sig riktigt lik. Vanligen yrar han något om blodsugare. Han skyr solens hälsosamma sken och det har till och med gått så långt att han spärrar in sig i en källare under dagtimmarna. Helus Fatrym har förvandlats till en ynklig stackare.
24	Offret drabbas av en hjärtattack på grund av den fruktansvärda skräckupplevelsen. Offret måste göra ett Medelsvårt FYS-slag, och om detta slag misslyckas dör offret. Lyckas slaget svimmar offret och förblir medvetslöst under 1T8 timmar. Dessutom blir det +5 på alla efterföljande slag på Skräcktabellen de närmaste 2T4 dagarna.*
25	Offret undergår en kraftig fysisk förändring, t. ex. åldras 1T10 år över en natt, förlorar hörseln, blir blind, tvingas amputera ett ben, allt hår faller av, etc. Detta är upp till SL att bestämma vad som händer. Dessutom blir det +6 på alla efterföljande slag på Skräcktabellen under 2T6 dagar.*
26	Offret får en hjärnblödning på grund av den fruktansvärda skräckupplevelsen. INT och alla INT-baserade färdigheter minskas med 1T4 poäng permanent. Offret glömmer lika många besvärjelser. Försämringar i färdighetsvärden och besvärjelseskicklighet kan tränas upp igen.*
27	Offret drabbas av massiv hjärtattack och måste klara ett Svårt FYS-slag, annars dör han. Lyckas slaget, se resultat "24".
28+	Offret hamnar i djup koma på grund av den enorma påfrestningen. Den djupa medvetslösheten varar under 1T8 månader och offret måste ha någon eller några som tar hand om honom. Offret ådrar sig dessutom en mild fobi som INTE kan botas. En snäll SL kan dock lösa detta problem med lämplig magi.*

* Slå 1T20 en gång för varje grundegenskap utom STO. Om resultatet blir 19-20 minskas grundegenskapen permanent med 1T2 poäng. Endast FYS kan bli lägre än 1 på detta vis.

NÄRA VÄN LEMLÄSTAD	1T6
ONATURLIG HÄNDELSE	1T10

EXEMPEL:
"Ön vi landsteg på var förbannad. Vattnet var nästan slut och en expedition utrustades för att undersöka ön. Efter en veckas väntan beslöt vi att utrusta ännu en expedition. Jag, Brutus Dubbelyxa, utsågs till expeditionens ledare. Efter endast en dags letande flydde vi tillbaka till båten skräckslagna. De exotiska trädstammarna som täckte ön hade fullkomligen slukat den förra expeditionen. Vi hittade bara rester av utrustning och brutna ben från de olyckliga — vad som orsakade de vedervärdiga skadorna har vi ännu inte fått veta."

BESVÄRJELSEN RÄDSLA	1T20
BESVÄRJELSEN PANIK	1T20
BESVÄRJELSEN TERROR	1T20+10
YTTERST ONATURLIGA HÄNDELSER	1T20

EXEMPEL:
"Den vedervärdigt stinkande grönsvarta sörjan vällde mot mig ned för de Tusen Fröjdernas gata. "Titta', skrek en stackars enbent wongos intill mig, 'titta botta dära' Jag följde hans skälvande finger bort mot Grytan och såg hur ett enormt, vitt svampmoln steg upp och sakta tog formen av en gigantisk drakherre. I takt med att molnets "armar" rörde sig stack små tentakler upp ur den grönsvarta sörjan och greppade och slog mot alla som kom i närheten."

Man konfronteras med någon man har fobi mot:

MILD FOBI	5
NORMAL FOBI	10
SVÅR FOBI	15

Modifikationer till slaget på Skräcktabellen

Om en varelse har fått flera modifikationer som gäller samtidigt på denna tabell används bara den högsta. Om offret slår flera slag på tabellen samma SR används bara det hårdaste resultatet.

–PSY	OFFRETS PSY DRAS *ALLTID* FRÅN SLAGET.
–6	RPN MÖTER SKRÄCKKÄLLAN OFTA. *EXEMPEL: "IGOR, DU MÅSTE HÄMTA ÄNNU EN NY HJÄRNA TILL MITT EXPERIMENT. SE TILL ATT DEN ÄR FÄRSK DEN HÄR GÅNGEN!"*
–3	RPN HAR FÅTT TID ATT FÖRBEREDA SIG INFÖR MÖTET MED SKRÄCKKÄLLAN.
–2	RPN HAR MÖTT SKRÄCKKÄLLAN TIDIGARE. *EXEMPEL: "SÅ VI MÖTS IGEN, GREVE DRACULA."*
+4	RPN BLIR ÖVERRASKAD AV SKRÄCKKÄLLAN. *EXEMPEL: RPN UNDERSÖKER ETT FÖRRÅD OCH FRÅN EN TAKBJÄLKE RASAR PLÖTSLIGT KROPPEN FRÅN EN MÖRDAD PERSON NED OCH HAMNAR ALLDELES FRAMFÖR DEN SKRÄCKSLAGNE ROLLPERSONEN.*
+4	ONATURLIGA HÄNDELSER. *EXEMPEL: DET VAR MÖRKT I HALLEN. DET SURRADE KONSTIGT. I FACKLANS FLADDRIGA SKEN KUNDE MAN DOCK SE ATT DET FANNS DAMMIGA TAVLOR PÅ VÄGGARNA OCH TRE DÖRRAR OCH DESSUTOM EN HELTÄCKANDE MATTA PÅ GOLVET. VI GICK IN. DET KNASTRADE KONSTIGT OM MATTAN SÅ FINSAULIRYN, ALVEN I VÅRT GÄNG, BÖJDE SIG NED OCH HÖLL FACKLAN MOT GOLVET. DÅ UPPTÄCKTE OCKSÅ VI ANDRA ATT GOLVET VAR TÄCKT AV EN MATTA AV KRÄLANDE INSEKTER!*
+15	YTTERST ONATURLIGA HÄNDELSER. *EXEMPEL: NÄR JAG VAKNADE PÅ MORGONEN VAR HIMLEN GRÖN, OCH UTE PÅ GATORNA SPRANG FOLK OMKRING SOM TOKIGA. DE SPRANG IN I VARANDRA, KROCKADE OCH SNUBBLADE PRECIS SOM OM DE VORE BLINDA ALLIHOPA. DEN NORMALT DAMMIGA GATAN VAR HELT RÖD OCH HAL AV DET BLOD SOM RANN UR ÖGONEN PÅ DE HUNDRATALS MÄNNISKORNA UTANFÖR.*

Fobier

Vid flera resultat på Skräcktabellen kan den olycklige få ett otal fobier. Dessa är rangordnade från Mild fobi till Svår via Normal.

Med *mild fobi* menas att den drabbade hyser olustkänslor mot något utan att han för den skull behöver få en hjärtattack varje gång han stöter på det. Med *normal fobi* menas en irrationell rädsla för något, och med *svår fobi* menas att den drabbade knappt kan höra talas om skräckkällan utan att lägga benen på ryggen eller börja darra våldsamt.

En fobi varar vanligen under 1T8 månaders tid innan den försvagas eller försvinner helt. En svår fobi byts ned mot en normal fobi efter 1T8 månader, och efter ytterligare 1T8 månader räknas fobin som mild innan den försvinner.

Naturligtvis får den drabbade endast de negativa modifikationer på listorna nedan rörande fobier när han möter något som hans fobi gäller för. Till exempel blir inte en person med agorafobi, rädsla för öppna områden, särskilt påverkad av att stängas in i en garderob. Naturligtvis tycker ju ingen särskilt mycket om att bli inlåst i en garderob, men man kan stå ut med det ett tag (såvida man inte lider av klaustrofobi, cellskräck).

När en varelse konfronteras med det han har fobi mot måste han slå ett slag på Skräcktabellen. Vilken modifikation man skall lägga till anges i listan över modifikationer till Skräcktabellen.

När en varelse drabbas av en fobi skall han slå på Fobitabellen för att avgöra vad det är han får fobi mot:



FOBITABELLEN

1T20	Fobi	Vilket innebär
1	AGORAFOBI	TORGSKRÄCK
2	KLAUSTROFOBI	CELLSKRÄCK
3	DEMOFOBI	FOLKSAMLINGAR
4	AILUROFOBI	KATTER
5	ENTEMOFOBI	INSEKTER
6	OFIOFOBI	ORMAR
7	SKOTOFOBI	MÖRKER
8	DENDROFOBI	TRÄD
9	TALASSOFOBI	HAV
10	XENOFOBI	ANDRA RASER
11	HIPPOFOBI	HÄSTAR
12	TROGLOFOBI	UNDERJORDEN
13	HAGIOFOBI	HELIGA PLATSER
14	KYNOFOBI	HUNDDJUR
15	ORNITHOFOBI	FÅGLAR
16	IKTYOFOBI	FISKAR
17	PYROFOBI	ELD
18	MAGOFOBI	MAGISKA EFFEKTER
19	ANEKROFOBI	ODÖDA
20	MONOFOBI	ENSAMHET

Magikerns Handbok

Magikerns Handbok är ett 96 sidor tjockt regeltillbehör till *Drakar och Demoner*. Reglerna fungerar utmärkt med de regler som ges i den här boken. Huvuddelen av *Magikerns Handbok* innehåller expanderade magiregler, exempelvis:

- Nya magikeryrken
- Fler färdigheter
- Magiska symboler
- Magiska stavar
- Minimagi
- Alkemi
- Magiska föremål
- Magiska pergament
- Vild magi
- Familiarii
- Magiska fenomen

... med mera.

Slutligen finns ett kapitel med mer än 150 nya besvärjelser till magiskolorna Animism, Elementarmagi och Mentalism (uppdelade på underskolorna Djurhamn, Växtrikets magi, Kroppskontroll, Illusionism, Dödens magi, Jordmagi, Luftmagi, Eldmagi och Köldmagi), samt ett besvärjelseregister som även omfattar *Drakar, Kaos Väktare* och *Nidland*.

Besvärjelser



Allmänna Besvärjelser

6 ANTIMAGI

Allmän
FVx10 rutor
FV/4 minuter

Denna formel placerar en magisk sköld omkring målet för besvärjelsen. Skölden skyddar mot magi, och kan placeras både på levande varelser och föremål. Om någon försöker använda magi mot ett föremål eller en varelse som skyddas av ANTIMAGI måste den inkommande magins effektgrad först övervinna ANTIMAGIns effektgrad med ett tärningsslag på Motståndstabellen. Om detta inte lyckas studsar magin tillbaka mot den anfallande trollkarlen och drabbar honom i stället i den mån detta låter sig göras. Observera att en formel som riktas mot en varelse också måste övervinna dennes PSY för att få avsedd effekt. ANTIMAGI kan skydda föremål med en volym på maximalt 125 kubikmeter. Om man vill använda ANTIMAGI på någon som redan fått formeln SKYDD lagd på sig, måste ANTIMAGIns effektgrad först övervinna SKYDDets effektgrad på Motståndstabellen. Om detta lyckas fungerar formlerna tillsammans.

6 SKINGRA

Allmän
FVx10 rutor
Omedelbar

Besvärjelsen används för att omintetgöra effekterna av andra formler, t.ex. FÖRTROLLA VAPEN, FÖRBANNA VAPEN, BESKYDDARE, ÖKA, osv. Liksom ANTIMAGI måste den först övervinna den andra besvärjelsens effektgrad genom tärningsslag på Motståndstabellen.

Den kan användas för att förstöra en elementar. Den måste riktas mot en viss annan besvärjelse, men om trollkarlen inte vet exakt vad den avsedda besvärjelsen heter kan det räcka med att tänka t. ex. "Tag bort den besvärjelse som får Robustus att gå som en zombie!" Om målet skyddas av ANTIMAGI måste SKINGRINGen först ta sig igenom det skyddet på vanligt sätt innan den kan börja verka. Man kan också använda SKINGRA för att hindra en fientlig trollkarl från att få iväg den besvärjelse han just håller på att utföra. I så fall slår man på Motståndstabellen mot den andra besvärjelsens effektgrad. Om det lyckas, omintetgörs den angripna besvärjelsen.

6 VARSEBLIVNING

Allmän

FVx10 rutor

Omedelbar

Magikern specificerar först något han/hon vill leta efter, som t.ex. en fälla, en hemlig dörr, guld, en trappa, främmande tankar etc. Denna besvärjelse ger sedan magikern riktning och avstånd till det föremål av den valda typen som ligger närmast. Varje grad låter magikern få reda på riktningen till en sak.

Exempel:
Zot lägger en andra gradens VARSEBLIVNING. Han kan då ta reda på riktningen till exempelvis de två närmaste fällorna.

När man använder besvärjelsen VARSEBLIVNING måste man först avgöra vad man ska varsebli innan man kastar besvärjelsen, exempelvis VARSEBLI SVARTFOLK eller VARSEBLI GULD (ganska ofta magikerns börs!).

9 BESKYDDARE

Allmän

Beröring

Permanent

BESKYDDARE bildar en skyddande kub runt magikern eller annan person (föremål) som behöver bevakning eller skydd. En volym på 27 kubikmeter (3x3x3 meter) kan bevakas på detta sätt. BESKYDDARE bildas med nio stenar som sprids ut i en förberedande ritual. Endast den som lägger besvärjelsen kan avlägsna BESKYDDAREn. Den kan dock SKINGRAs. Beskyddaren fungerar som en ANTIMAGI och en ENERGISTRÅLE. All magi och alla föremål som passerar åt endera hållet genom beskyddarnas fält måste övervinna en första gradens ANTIMAGI eller motta en första gradens ENERGISTRÅLE. Föremål anses ha effektgrad ett. För var grad över den första kan magikern lägga till tre meter på någon ledd.

14 FÖRYNGRA (R)

Allmän

Beröring

FV/4 veckor

En magiker kan tillfälligt föryngra sin egen eller någon annans kropp med Ex5 år. Detta innebär att alla fysiskt kroppsliga grundegenskaper (STY, STO, FYS och SMI) ändras till de värden som gäller i den nya åldersgruppen. Utgå från rollpersonens nuvarande grundegenskaper. Personens utseende förändras så att han ser ut som han gjorde när han verkligen var i den åldern. Det är bara personens kropp som blir yngre, hans erfarenheter, inlärda färdigheter, psyke och intelligens förändras inte. När FÖRYNGRAns varaktighet har löpt ut åldras den besvärjade under ett dygn tillbaka till sin vanliga ålder.

14 LADDNING (R)

Allmän

Beröring

Permanent

Ritualen gör det möjligt att lagra PSY-poäng i ett föremål som i ett engångsbatteri. Magikern kan ta PSY från sitt psyke och föra över dem till föremålet. Han återvinner sedan dessa PSY-poäng på vanligt sätt. Nästa gång han lägger en besvärjelse kan han välja att använda de PSY-poäng som är lagrade i LADDNINGen i stället för sina egna. Ett föremål kan bara förses med LADDNING en gång. Varje effektgrad hos LADDNINGen gör att man kan lagra 5 PSY-poäng.

Animism

1 FINNA VATTEN

Animism

FV/4 rutor

Omedelbar

Magikern kan få reda på avstånd och riktning till alla drickbara källor och vattensamlingar inom besvärjelsens räckvidd. Drickbart vatten kan vara smutsigt och motbjudande, men aldrig skadligt *för den som lägger besvärjelsen.* Besvärjelsen fungerar inte när det regnar.

2 TRÄELD (F, K)

Animism

Beröring

Omedelbar

Magikern kan med denna besvärjelse antända ett stycke torrt, dött trä. När trästycket väl har flammat upp fortsätter det att brinna av egen förmåga. Besvärjelsen har ingen annan effekt. För varje extra effektgrad kan magikern antända ytterligare ett trästycke.

4 SPÅRLÖS

Animism

Beröring



FV/4 MINUTER

Med hjälp av denna besvärjelse kan en varelse vandra fram i naturen utan att lämna några som helst spår efter sig, inte ens lukt. För varje extra effektgrad kan formeln omfatta ytterligare en varelse.

5 VÄXTKUNSKAP

ANIMISM

BERÖRING

OMEDELBAR

Magikern får omedelbart all möjlig kunskap om den växt han vidrör, vad den är för något, vad den kan användas till, med mera.

6 MINSKA

ANIMISM

BERÖRING

FV/4 MINUTER

Varje effektgrad minskar den förhäxades STY, FYS, STO, KAR *eller* SMI med ett poäng. Det är omöjligt att minska en grundegenskap till ett värde lägre än 1. Förändringen påverkar även de färdigheter som är baserade på grundegenskapen.

6 NEDKALLA ÅSKVIGG (F)

ANIMISM

FVx10 RUTOR

OMEDELBAR

Animisten kan nedkalla en åskvigg från ett regnmoln och rikta den mot ett utvalt mål inom räckvidden. Molnets regn måste falla både på animisten och målet. Besvärjelsen vållar skada på samma sätt som elementarbesvärjelsen BLIXT.

6 VINDPIL (F)

ANIMISM

FVx2 RUTOR

FVx1 SR

Magikern lägger med beröring denna besvärjelse på en träpil med spets av annat material än järn. Om besvärjelsen lyckås börjar pilen sväva framför magikerns ansikte, med spetsen åt det håll magikerns näsa pekar. Den följer magikerns ansikte, oavsett hur han vänder sig. Pilen är nu redo att avfyras. Magikern måste avlossa den innan besvärjelsens varaktighet löper ut; då faller pilen nämligen till marken.

Med en liten gest avfyrar besvärjaren pilen mot ett valfritt, synligt mål inom räckvidden. Pilen träffar automatiskt även om målet rör sig och gör 1T10+E i skada, modifierat av pilspetsens material och typ. Målets rustning eller naturliga skydd fungerar som vanligt. När pilen väl har avfyrats kan den inte hejdas av magikern.

Enda chansen att skydda sig mot att bli träffad är med magi, t. ex. VIRVELSKÖLD, eller genom att försvinna ur synhåll från magikern.

Man kan fästa lätta saker (max 10 gram) som ger ett litet extra luftmotstånd vid pilen, t.ex. en papperslapp, utan att dess flygförmåga försämras.

6 ÖKA

ANIMISM

BERÖRING

FV/4 MINUTER

Varje effektgrad ökar den förhäxades STY, FYS, STO, KAR *eller* SMI med en poäng. Denna ökning berör också de färdigheter som är baserade på grundegenskaperna.

6 ÖRTRANKOR (F)

ANIMISM

SÄRSKILD

FVx1 SR

Magikern frambringar ett knippe frön som han kan kasta iväg på ett mål (STY+SMI)/2 rutor bort. Han träffar automatiskt det han siktar på, och när knippet träffar växer det ut tunna grenar från fröna på någon sekund och snärjer in offret. Det krävs en effektgrad per 10 STO hos offret för att snärja in det helt, och om effektgraden inte räcker till har rankorna ingen effekt. En insnärjd varelse

kan varje SR försöka bryta sig loss och ska då med sin STY övervinna rankornas motståndspoäng, som räknas fram genom att man tar E (som satsats på STO) x 10 – offrets STO, och om försöket lyckas har offret slitit sönder rankorna. En insnärjd får göra ett försök per SR, och om han har en dolk eller liknande kort eggvapen i handen när han blir insnärjd får han lägga 5 till STY i utbrytningsförsöket. När varaktigheten går ut går rankorna, eller fröna om magikern inte har kastat dem än, upp i rök och försvinner.

EXEMPEL:
Riddar Paladin, STO 12, STY 15, får en ÖRTRANKOR E2 kastad på sig. Rankornas motståndspoäng blir då 2x10=20 minus Paladins STO 12=8, som ska övervinna riddarens STY 15. Om magikern i stället lade på en effektgrad till hade det gett följande resultat: 3x10=30–12=18 mot riddarens STY 15.

7 KAMOUFLAGE

ANIMISM
PERSONLIG
FV/4 MINUTER

Med hjälp av denna besvärjelse smälter magikern in i omgivningen. Magikern och den utrustning han bär på kroppen verkar vara något levande, orörligt föremål som hör hemma i omgivningen, t. ex. ett träd eller en buske. Om han står helt stilla kan han inte observeras av andra på något naturligt sätt, vare sig med syn, lukt, känsel eller något annat sinne. Besvärjelsen bryts om magikern gör något annat än att stå tyst och stilla. Magikerns sinnen fungerar helt normalt under varaktigheten.

Om man försöker hitta magikern med magi, t. ex. VARSEBLIVNING, måste sökbesvärjelsens effektgrad övervinna KAMOUFLAGEts effektgrad för att ha någon effekt.

11 VINDKONTROLL

ANIMISM
FVx1 KM
FVx1 TIMMAR

Kastaren kan förändra vinden inom besvärjelsens räckvidd. Förändringen är maximalt lika med effektgraden i meter per sekund, och vindriktningen kan vridas ett åttondels varv (t. ex. från nord till nordväst) per effektgrad.

12 FÖRÄNDRA

ANIMISM
FVx2 RUTOR
FVx1 MIN

Denna besvärjelse kan förvandla föremål och varelser. Varje grad räcker till att förvandla tre poäng STO, och man måste lägga tillräckligt hög grad för att påverka hela målets STO för att magin ska fungera. Besvärjelsen förändrar målet (som kan vara trollkarlen själv) till en annan form. Men den nya formen måste vara av samma huvudtyp som det som förvandlas, alltså djur, växt eller mineral. *Exempel: Ett troll kan inte FÖRÄNDRAs till en svamp, men det kan FÖRÄNDRAs till en groda. Grodan kommer dock att ha samma grundegenskaper som trollet, inklusive STO. Trollformeln ändrar bara målets utseende, inte dess grundegenskaper, förmågor eller färdigheter. Den kan alltså inte användas för att förändra bly till guld.*

Om FÖRÄNDRA läggs på en levande varelse kan varelsen inte använda det nya föremålets speciella övernaturliga förmågor. Trollet skulle inte kunna andas eld om det förändrades till en drake, men det skulle kunna använda alla drakens rent kroppsliga funktioner, t. ex. flygförmåga. Med högre grader är det också möjligt att påverka flera föremål; en andra gradens FÖRÄNDRA skulle t. ex. kunna påverka två föremål med vardera max STO 3 eller ett föremål med max STO 6.

12 HELA

ANIMISM
BERÖRING
OMEDELBAR

För varje grad som läggs med denna besvärjelse läks 1T6 KP hos målet om dessa har förorsakats av sår, slag, eld, köld,



ENERGISTRÅLE, BLIXT eller liknande besvärjelser, syra eller liknande. Formeln kan bara användas på levande varelser — inte för att reparera trasiga föremål. Den har ingen verkan mot sjukdomar.

12 KÄNNA FIENDSKAP

ANIMISM
FVx2 RUTOR
OMEDELBAR

Om magikern lägger denna besvärjelse över en annan intelligent varelse kan han känna om denne på något sätt är fientligt inställd gentemot honom. Magikern känner inte vilka avsikter varelsen har, bara att den vill honom något ont.

13 REGNKONTROLL

Animism

FV/4 km

FVx1 minuter

Kastaren kan få alla moln inom räckvidden att börja ge ifrån sig ett tätt regn eller, om det redan regnar, stoppa det. Om kastaren vill påverka en redan kastad REGNKONTROLL måste han utkämpa en vanlig effektgradsstrid. Moln ligger normalt på 1T3x500 m höjd.

15 DIMMA

Animism

FVx10 rutor

FV/4 timmar

Magikern framkallar en dimbank som täcker hela området inom besvärjelsens räckvidd. Sikten inne i dimman är maximalt 15 m. För att kunna framkalla dimman krävs det tillgång till vatten i terrängen. Det är till exempel inte möjligt att framkalla dimma i en öken, utom vid en oas. Däremot går det utmärkt i en skog där det finns bäckar och små kärr.

15 NEUTRALISERA GIFT (F)

Animism

Beröring

Omedelbar

Denna besvärjelse neutraliserar 1T6+1 poäng giftstyrka per effektgrad på vilket slags gift som helst. Denna neutralisering fungerar automatiskt om besvärjelsen lyckas; man behöver inte förhäxa giftet. Besvärjelsen läker inte skador som giftet redan har förorsakat.

Varelse-besvärjelser

Man måste lära sig separata besvärjelser för olika djurgrupper. Sålunda är KONTROLLERA DÄGGDJUR en annan besvärjelse än KONTROLLERA REPTIL. Dessa besvärjelser kan endast användas mot ointelligenta varelser.

Följande grupper av varelser existerar för besvärjelsen:

- Däggdjur
- Fåglar
- Kräldjur
- Groddjur
- Fiskar
- Insekter och spindlar
- Skaldjur (krabbor, skorpioner, m. m.)
- Maskar
- Blötdjur (bläckfiskar, mollusker, m. m.)
- Växter

2 TILLKALLA VARELSE

Animism

FV/4 km

Omedelbar

Med hjälp av denna besvärjelse kan magikern tillkalla 20 poäng STO av varelser per effektgrad ur den rätta gruppen som finns inom besvärjelsens räckvidd. Varelserna är inte fientligt inställda till magikern. Denne kan specificera vilka varelser han vill kalla till sig. Magikern behöver inte övervinna varelsernas PSY för att få dem att komma.

5 TALA MED VARELSE

Animism

Personlig

FVx1 minuter

Magikern kan kommunicera med en varelse ur rätt grupp, antingen muntligt eller med hjälp av tecken. För varje effektgrad får man 1 FV (se färdigheten Tala språk). Om magikern först inte lyckas identifiera varelsen exakt (till exempel med Zoologi) får han –5 på CL för besvärjelsen. Tänk på att de flesta varelser är synnerligen ointelligenta, och inte kan ge mer än vaga besked. De behöver heller inte vara särskilt hjälpsamma. På grund av deras låga intelligens är den information man får ofta otillförlitlig. Däremot ljuger inte varelserna medvetet. Fåglar och däggdjur kan räkna till tre, övriga kan bara räkna till "många". Det är omöjligt att tala med varelser som saknar INT.

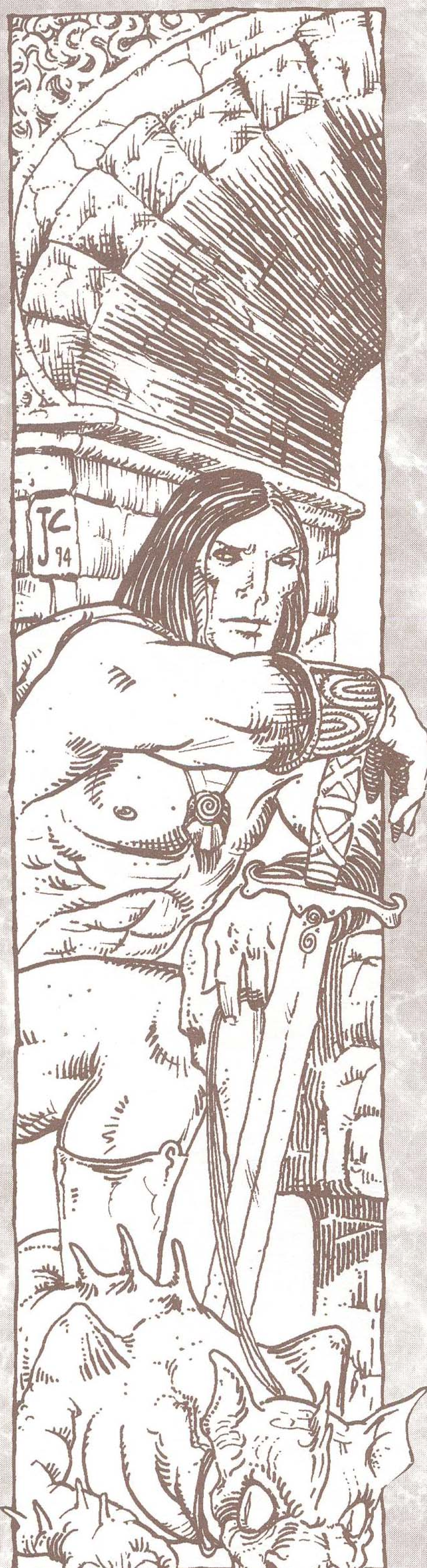
10 KONTROLLERA VARELSE

Animism

FVx10 rutor

FVx1 SR

Magikern kan fullständigt behärska 20 STO varelser ur rätt grupp per effektgrad, och kontrollerar varelsens/varelsernas alla handlingar genom telepati. Kontrollen bryts om de kommer utanför besvärjelsens räckvidd. När det gäller växter kontrollerar magikern alla som utgör en enhet, till exempel ett helt sädesfält. Kontrollen kan dock inte sträcka sig utanför räckvidden, vilket gör att det är helt omöjligt att kontrollera en hel skog.



Elementarmagi

2 LJUS (F)

Elementarmagi

FVx10 rutor

FVx4 minuter

Denna besvärjelse får en del av ett föremål (ungefär 50 kubikcentimeter) att bli självlysande. Ljuset räcker till för att lysa upp allt inom tre meter från den lysande delen av föremålet. För varje effektgrad utöver den första kan man öka ljusstyrkan hos föremålet så att ljuset räcker tre meter till, eller utöka varaktigheten med fem minuter.

2 LÅGA (F, K)

Elementarmagi

Personlig

1T3 SR

Magikern får en liten låga att slå upp ur tummen när han knäpper med fingrarna. Lågan kan antända brännbara ämnen men skadar inte magikern, såvida han inte fumlar.

3 FÖRSEGLA (F)

Elementarmagi

Beröring

FVx1 minuter

Denna besvärjelse binder samma kanterna på två icke-levande föremål som inte rör sig, och som passar ihop. Några exempel: dörr — dörrkarm, lock på en låda, svärd i en skida osv. De två föremålen blir till ett, och kan inte skiljas åt så länge besvärjelsen verkar. Man kan naturligtvis slå sönder dem, men det är svårt eftersom FÖRSEGLA lägger till 20 KP till de som föremålen redan har. Varje extra grad lägger antingen 15 minuter till varaktigheten eller ger ytterligare 20 KP till det förseglade föremålet.

3 MÖRKER (F)

Elementarmagi

FVx10 rutor

FV/4 minuter

Formeln avlägsnar allt ljus inom en sfär med sex meters diameter. Inom detta område kan ingen se något, inte ens om en fackla eller lampa finns där. Om man lägger MÖRKER på ett föremål som lyses upp av formeln LJUS måste MÖRKRETs grad först övervinna LJUSets grad på Motståndstabellen, annars kan MÖRKRET inte utsläcka LJUSet. För varje grad utöver den första kan man öka varaktigheten med fem minuter eller öka sfärens diameter med tre meter.

3 SKÖLD (F, K)

Elementarmagi

Personlig

Omedelbar

Besvärjelsen formar luften framför trollkarlen till en metallhård sköld som parerar en fysisk attack. Skölden har BV 4 (+2 per effektgrad utöver den första) och pareringen lyckas automatiskt.

4 FLAMMANDE HAND (F)

Elementarmagi

Beröring

1T3 minuter

Besvärjelsen gör att ena handen börjar flamma och ger 1T3 extra i skada per effektgrad på de slag man utdelar. Handen antänder även alla antändliga föremål som den kommer åt.

4 KALLA HANDEN (F, K)

Elementarmagi

FV/2 rutor

Omedelbar

Från sin hand avfyrar magikern en köldstråle som kan riktas mot en varelse. När varelsen träffas ska den slå ett svårt FYS-

slag (Medelsvårt FYS-slag för varelser som bor i mycket kalla klimat, t. ex. isbjörn eller frostalv). Tärningsslaget modifieras till offrets fördel av absorberingen hos dess naturliga skydd. Om slaget misslyckas skakar varelsen till av kraftiga köldrysningar och kan inte göra något annat innevarande SR. Om slaget lyckas blir köldrysningarna mindre, men varelsen får –4 på CL på allt den tar sig för innevarande SR.

6 BLIXT (F, K)

Elementarmagi

FVx10 rutor

Omedelbar

Den här besvärjelsen skapar en blixt som slår ut från trollkarlen mot det mål som är närmast framför honom. Om två mål befinner sig lika nära dras blixten till det som bär mest metall. Blixten gör 1T6 i skada för varje effektgrad. Rustningar ger inget skydd mot BLIXTar. Skadan dras från totala KP.

6 ELD (F)

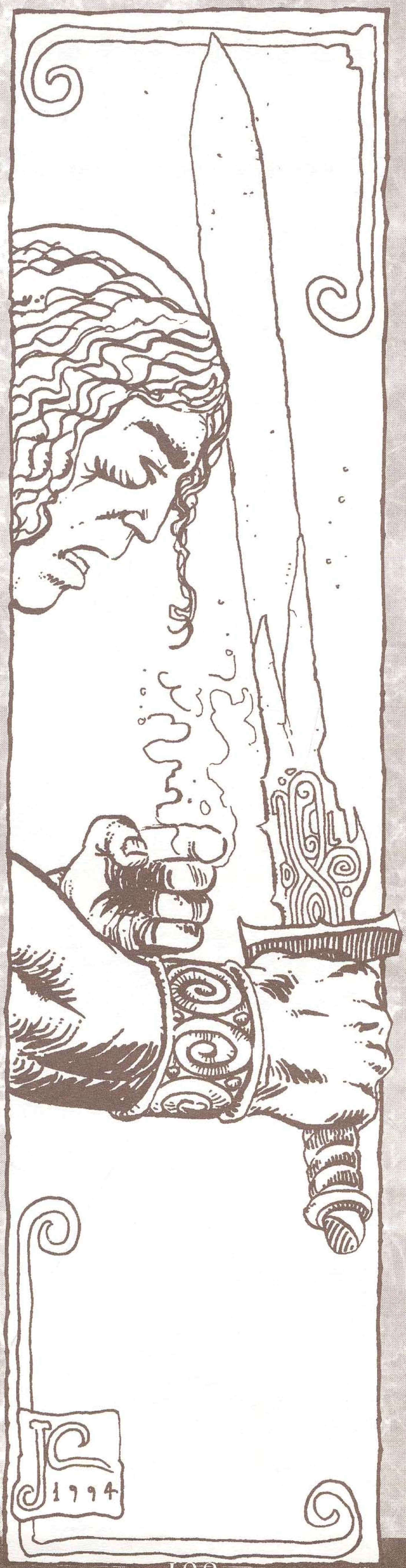
Elementarmagi

FVx10 rutor

Omedelbar

Denna formel åstadkommer en plötslig tillfällig höjning av temperaturen på alla föremål inom en sfär (ett klot) med en meters diameter. ELD åstadkommer tillräcklig hetta för att sätta eld på lättantändliga föremål, t.ex. ett papper. En första gradens ELD gör 1T6 i skada på alla varelser som befinner sig i den påverkade sfären. Vid högre nivåer kan trollkarlen välja att antingen koncentrera all kraft i en enda sfär som då ger extra mycket skada (1T6 per effektgrad), eller att sprida kraften och skapa flera sfärer som gör mindre skada.

Exempel:
En fjärde gradens ELD kan ge en sfär som gör 4T6 i skada, eller två sfärer som gör 2T6 i skada, eller fyra sfärer som gör 1T6 i skada.



Alla kombinationer är tillåtna så länge som man räknar med att det kostar en effektgrad för varje ny sfär eller 1T6 extra i skada. Skador från ELD kan absorberas av rustningar eller av besvärjelsen SKYDD. ANTIMAGI har dock ingen effekt mot ELD.

Om man använder det detaljerade stridssystemet drabbar skadan Totala KP.

6 ENERGISTRÅLE (F, K)

Elementarmagi

FVx10 rutor

Omedelbar

Detta är en magisk ljusstråle som trollkarlen riktar mot ett bestämt mål. För varje grad får målet 1T6 i skada. Rustningar eller SKYDD kan dra bort skada.

Om man använder det detaljerade stridssystemet minskas skadan till 1T3 per effektgrad.

6 FROST (F)

Elementarmagi

FVx10 minuter

Omedelbar

Denna formel åstadkommer en plötslig, tillfällig sänkning av temperaturen på alla föremål inom en sfär (ett klot) med en meters diameter. FROST kan användas för att släcka eldar, men har ingen verkan mot drakar eller salamandrar. En första gradens FROST gör 1T6 i skada på alla varelser som befinner sig i den påverkande sfären. Vid högre nivåer kan trollkarlen välja att antingen koncentrera all kraft i en enda sfär som då ger extra mycket skada (1T6 per effektgrad), eller att sprida kraften och skapa flera sfärer som gör mindre skada. Se besvärjelsen ELD för olika exempel på detta. Skador från FROST kan absorberas av rustningar eller besvärjelsen SKYDD. ANTIMAGI har dock ingen effekt mot FROST.

Om man använder det detaljerade stridssystemet drabbar skadan Totala KP.

6 FÖRBANNA VAPEN

Elementarmagi

FVx10 RUTOR

FVx1 MINUTER

Denna besvärjelse sänker chansen att träffa med ett vapen med −1 CL per grad och sänker skadan det gör med −1 per grad. FÖRBANNA VAPEN påverkar FÖRTROLLA VAPEN (se denna besvärjelse för tillvägagångssätt). Den kan läggas på en sköld för att minska dess parerchanser. Sköldens BV påverkas inte.

6 FÖRTROLLA VAPEN

ELEMENTARMAGI

FVx10 RUTOR

FVx1 MINUTER

Besvärjelsen ökar chansen att träffa med ett vapen med +1 CL per grad och ökar skadan den gör med +1 per grad. Med ett förtrollat vapen kan man skada varelser som inte påverkas av normala vapen. En FÖRTROLLA VAPEN eliminerar upp till lika många grader av FÖRBANNA VAPEN som den själv har. Eventuella överblivna effektgrader har normal verkan på vapnet. Besvärjelsen kan läggas på en sköld för att öka dess parerchanser. Sköldens BV påverkas inte.

6 KNÄCKA (F, K)

ELEMENTARMAGI

FVx2 RUTOR

OMEDELBAR

Magikern kan skada ett ickelevande föremål. Det gäller inte bara vapen utan även andra ting. SL får bestämma dessa tings brytvärden. Ett projektilvapen anses ha BV 10. Rustningar anses ha ett BV på dubbla absorberingsförmågan. En första gradens KNÄCKA minskar föremålets BV med tio poäng. För varje extra effektgrad ökar besvärjelsens effekt med två poäng. En fjärde gradens KNÄCKA förstör alltså 16 poäng. Magiska föremål får göra motstånd. KNÄCKA måste då med sin effektgrad övervinna effektgraden hos den besvärjelse som har den högsta effektgraden i det magiska föremålet.

6 ÖPPNA (F)

ELEMENTARMAGI

BERÖRING

OMEDELBAR

Denna formel öppnar låsta dörrar, lådor och kistor samt får svärd att falla till marken ur skidan osv. Den tar också bort magisk FÖRSEGLING om graden på ÖPPNA övervinner graden av FÖRSEGLA på Motståndstabellen.

7 VIGGFÅNGARE (F)

ELEMENTARMAGI

PERSONLIG

OMEDELBAR

Om denna besvärjelse kastas under pågående åskväder är det (E x trollkarlens höjd i meter över den omgivande terrängen) % chans att han träffas av en blixt (använd 1T100, om resultatet är mer än 100% träffas dock magikern automatiskt). Blixten ger 5T6 i skada. Åtta av dessa skadepoäng, +4 per effektgrad utöver den första, omvandlas till PSY-poäng. Resten får trollkarlen i fysisk skada. De extra PSY-poängen försvinner i en takt av ett per timme, om han inte använder dem.

Om någon kastar en SKINGRA på trollkarlen och lyckas övervinna hans PSY (ordinarie plus extrapoängen), försvinner de extra PSY-poängen, och trollkarlen får i stället lika mycket i skada.

8 VIRVELSKÖLD (F)

ELEMENTARMAGI

PERSONLIG

FVx1 SR

Magikern skapar en kraftig luftvirvel omkring sig. Virveln har en diameter på ca 75 cm. Om magikern flyttar på sig följer skölden med. Den avvärjer inkommande projektiler som skulle ha träffat magikern. Om besvärjelsen effektgrad övervinner projektilens motståndsvärde på Motståndstabellen stöts projektilen åt sidan och missar. Virvelskölden har samma effekt på projektiler som magikern avfyrar. Om skölden övervinner deras motståndsvärde missar de sina avsedda mål. Virvelskölden kan påverka hur många projektiler som helst under en SR.

Om magikern står på en dammig, sandig eller snötäckt yta virvlar skölden upp stoft, vilket gör att det kan bli svårt att se genom den.

Besvärjelsen har ingen inverkan på närstridsvapen, utom på piska, som påverkas på samma sätt som ett projektilvapen.

Vapentabell

Projektil	Motståndsvärde
ARBALESTLOD	6
ARMBORSTLOD	6
BLÅSRÖRSPIL	1
BOLA	6
KASTKNIV	4
KASTSPJUT	5
KASTSTJÄRNA	4
KASTYXA	5
KLIPPBLOCK	9
PISKA	2
PIL	4
SLUNGSTEN	7
STEN	5

9 FRAMMANA/SKICKA BORT ELEMENTAR (F)

ELEMENTARMAGI

FVx10 RUTOR

FVx1 SR

Elementarer är ett slags inkarnationer av de fyra huvudsakliga elementen luft, eld, jord och vatten och de underordnade elementen ljus, mörker, köld och värme. Trollkarlen måste bestämma vilken sorts elementar han lär sig att frammana (de olika sorterna är alltså olika besvärjelser). Alla elementarer har följande grundegen-

Luft — Sylfen

Sylfen är luftens elementarvarelse, som när den frammanas ser ut som en genomskinlig, vagt människoliknande skepnad. Den kan:

1 FÖRFLYTTA SIG *med en hastighet av maximalt 40 rutor per SR om den inte bär på något. Normal hastighet är tio rutor per SR.*

2 BÄRA ETT FÖREMÅL *genom luften fyra rutor per SR. Den kan bära sex poäng STO per grad.*

3 BÄRA MEDDELANDEN *skrivna på papper 28 rutor per SR.*

4 BLÅSA OMKULL NÅGOT *genom att övervinna dess STO med sin egen STO på Motståndstabellen.*

5 STYRA ETT PROJEKTILVAPEN *eller kastat vapen. CL ökar då med ett per grad, och skadan med 1T3 per grad.*

6 SKADAS INTE *av materiella vapen.*

7 FÖRSTÖRA EN SALAMANDER *genom slag på Motståndstabellen; sätt in Sylfens grad under aktiv och Salamanderns grad under motståndare, läs av och slå tärningen som vanligt.*

Eld — Salamandern

En Salamander ser ut som en ödla av eld. Även om den hålls kvar på samma ställe av trollkarlen är den aldrig helt stilla. Den kan:

1 SVEPA IN ETT MÅL *i flammor som gör 1T6 i skada per grad. Rustningar och formeln SKYDD skyddar mot anfallet.*

2 TÄNDA ELD *på brännbara föremål som den vidrör.*

3 BLI SKADAD *av materiella vapen, men åstadkommer samtidigt 1T6 per grad i skada på alla vapen som träffar den.*

4 LÄKA SKADOR *på sig själv genom att absorbera kraft från en eld. Slå tärningar som för skador tillfogade av eld, men räkna det som antalet återställda KP.*

5 FÖRSTÖRA EN SYLF *eller en Glacial genom att med sin grad övervinna Sylfens eller Glacialens grad på Motståndstabellen.*

6 HETTA UPP *ett metallvapen så att det tillfogar 1T6 extra i skada (1T3 om alternativt stridssystem används) om det träffar (hettan varar i lika många SR som Salamanderns grad). Detta gör dock även 1T6 per grad i skada på vapnet.*

7 FÖRFLYTTA SIG *sex rutor per SR om den håller maximal hastighet.*

Jord — Gnomen

Gnomen formar sig alltid till en människoliknande skepnad och ser ut att vara gjord av gråbrun sand eller lera. Den kan:

1 SLÅSS MED "KNYTNÄVE", *varvid den gör 1T4 per grad i skada. Dess CL är 6+2 per effektgrad.*

2 SKADAS AV *materiella vapen. Anfallaren måste dock slå sin PSYx5 eller lägre med 1T100 om han träffar — om detta inte lyckas tar hans vapen lika mycket skada som det gjorde på Gnomen.*

3 PEKA UT I VILKEN RIKTNING *närmaste metallfyndighet befinner sig. Trollkarlen måste dock bestämma vilken sorts metall det ska röra sig om.*

4 FÖRSTÖRA EN UNDIN *genom att med sin grad övervinna Undinens grad på Motståndstabellen.*

5 ÖMSESIDIGT FÖRINTA *kroppspoäng hos sig själv och en Salamander tills en av dem är upplöst.*

6 FÖRFLYTTA SIG *maximalt sex rutor per SR.*

Vatten — Undinen

En Undin uppträder som en pelare av vatten; ibland kan den även forma sig till en vacker kvinnogestalt av vatten. Den kan:

1 SVEPA IN EN VARELSE *för att krossa och dränka den. Då gör den 1T8 i skada per SR.*

2 SKADAS AV MATERIELLA *vapen, men tar bara halv skada.*

3 BÄRA ETT FÖREMÅL *genom vatten maximalt åtta rutor per SR. Den kan bära sex poäng STO per grad.*

4 SKÖLJA BORT EN GNOM *genom att övervinna Gnomens grad med sin grad på Motståndstabellen.*

5 ÖMSESIDIGT FÖRINTA *sina och en Salamanders kroppspoäng tills en av dem är upplöst.*

6 HJÄLPA ETT VAPEN *att fungera lika bra under vatten som det gör på land.*

7 FÖRFLYTTA SIG *maximalt tio rutor per SR i vatten, en ruta per SR på land.*

Mörker — Umbran

En Umbra uppenbarar sig som en vagt människoliknande varelse, formad av ett förtätat mörker. Den kan:

1 Förstöra en Luminal *genom att övervinna Luminalens grad med sin egen på Motståndstabellen.*

2 Ej skadas *av materiella vapen.*

3 Skapa en glob *av mörker omkring sig. Denna glob har en radie på fem rutor per grad. Inne i globen slutar alla ljuskällor att sända ut ljus, men de släcks inte. Eld förorsakar fortfarande brännskador även om man inte kan se den. Mörkersyn fungerar inte inom globen.*

4 Angripa en levande *varelse med skräck. Om Umbran sveper sig omkring en varelse och besegrar dess PSY med sin PSY på Motståndstabellen drabbas offret av ett angrepp på Skräcktabellen.*

5 Förflytta sig *med en hastighet av 15 rutor per SR.*

6 Se obehindrat *i mörker.*

7 Får dubbel skada *av alla eldattacker.*

8 Förorsaka 2T6 *per grad i skada på salamander. När Umbran angriper behöver man inte slå för att träffa utan den träffar automatiskt.*

9 Endast framkallas *ur mörker eller skugga.*

Ljus — Luminalen

En Luminal uppenbarar sig som en glob av klart skinande ljus. Den kan:

1 Förstöra en Umbra *genom att övervinna Umbrans grad med sin egen på Motståndstabellen.*

2 Ej skadas *av materiella vapen.*

3 Lysa upp *ett område med klart ljus. Detta område har en radie på fem rutor per grad.*

4 Blända varelser. *Alla varelser som ser mot en Luminal måste slå ett Medelsvårt PSY-slag. Misslyckas de blir de bländade under 2T6 SR. Varelser med mörkersyn och svartfolk måste slå ett svårt PSY-slag. En bländad varelse förlorar temporärt synförmågan och behandlas då som om han befann sig i mörker.*

5 Förflytta sig *med en hastighet av 15 rutor per SR.*

6 .Är immun mot *alla former av eldattacker och kan inte skadas av en salamander. Å andra sidan kan en salamander inte bländas av en Luminal.*

7 Endast framkallas *ur en ljuskälla av något slag. Dagsljus kan betraktas som en ljuskälla. Månljus räcker också, däremot inte stjärnljus.*

Köld — Glacialen

En Glacial uppenbarar sig som en människoliknande skepnad, med blå hud och buskigt vitt hår och skägg. Kring en Glacial virvlar ständigt en iskall brusande vind fylld med yrande snö. Den kan:

1 Krama en varelse *och ge den köldskador (1T4 per grad). CL=8+E.*

2 Skadas av materiella vapen. *Alla järnvapen får rostskador av att träffa en Glacial. Deras brytvärde minskas med ett för varje träff. Ett järnvapen med egg får dessutom skadeförmågan minskad med ett varje gång det träffar Glacialen.*

3 Förstöra en salamander *genom att övervinna dess grad med sin på Motståndstabellen.*

4 Är immun mot *alla former av köldattacker.*

5 Får dubbel skada *av alla eldattacker.*

6 Förflyttar sig *med en hastighet av 6 rutor per SR, 10 rutor per SR om omgivningens temperatur är noll grader eller lägre.*

7 Framkallas ur *ett fast material som har en temperatur av noll grader eller lägre.*

8 Bana väg *genom massiv is genom att skapa en tunnel, 1,5 meter hög och 1,5 meter bred, med en hastighet av en ruta per SR.*

9 Kyla ner ett metallvapen *så att det gör 1T4 per grad extra i skada (1T2 om man använder det alternativa stridssystemet) mot levande varelser (ej odöda). För varje grad är det 5% (1/20) chans att vapnet splittras vid första träffen i det nedkylda tillståndet. Mithrilvapen splittras inte av denna orsak. Nedkylningen varar i 1T4+5 SR efter Glacialens beröring.*

10 Påverka alla *levande varelser inom 2 rutors radie genom sin starka kyla. Alla varelser inom denna radie måste klara ett svårt FYS-slag. Ett misslyckande innebär att de bara står och flämtar på grund av den starka kyla som råder kring Glacialen.*

11 Förstöra en Therm *genom att övervinna dess effektgrad med sin på Motståndstabellen.*

Värme — Thermen



En Therm uppenbarar sig som ett genomskinligt klot av värme som får luft att dallra oroväckande. Svepande heta vindar blåser alltid omkring den som får blommor och gräs att förtorka. Klotet har ingen egentlig substans. Thermen kan:

1 SVEPA IN EN VARELSE *och ge den värmeskador (1T4 per grad). CL=8+E.*

2 ENDAST SKADAS *av magiska vapen eller magi. Vanliga vapen får sina brytvärden minskade med ett för varje träff. Det är 5% chans per E att ett trävapen fattar eld.*

3 FÖRSTÖRA EN GLACIAL *genom att övervinna dess effektgrad med sin på Motståndstabellen.*

4 ÄR IMMUN *mot alla former av värmeattacker (t ex ELD).*

5 FÅR DUBBEL SKADA *av alla köldattacker.*

6 FÖRFLYTTA SIG FLYGANDE *med en hastighet av 15 rutor per SR.*

7 FRAMMANAS UR *en värmekälla (t ex en lägereld).*

8 BANA VÄG *genom massiv is genom att skapa en tunnel, 1,5 m bred.*

9 VÄRMA ETT METALLVAPEN *så att det gör 1T4 per E i extra skada (1T2 om man använder det alternativa stridssystemet) mot levande varelser (ej odöda). För varje effektgrad är det 5% chans att vapnet smälter ihop och blir oanvändbart. Mithrilvapen påverkas dock ej. Upphettningen varar i 1T4+5 SR efter Thermens beröring.*

10 PÅVERKA ALLA LEVANDE *varelser inom två rutors radie genom stark hetta. Alla varelser inom denna radie måste slå ett svårt FYS-slag för att undvika överhettning. Ett misslyckande innebär att de bara står och flämtar på grund av den starka värmen.*

skaper: PSY 3T6, SMI 3T6, STO 1T6. För varje extra effektgrad ökas STO med 1T6 och PSY med 1T6. SMI påverkas inte av effektgraden. De saknar FYS och INT och måste styras med trollkarlens fulla uppmärksamhet. Elementarer kan påverkas av magi, men är immuna mot gift. Deras KP och STY är lika med deras STO. I övrigt har de olika elementarerna skilda egenskaper som beskrivs nedan. För att kunna frammana en viss sorts elementar måste trollkarlen ha tillgång till lite av dess element ur vilket elementaren kan uppenbara sig.

Den som använder denna besvärjelse kan också försöka skicka bort en elementar av samma typ som han kan frammana. Då måste hans SKICKA BORT ELEMENTAR övervinna elementarens grad på Motståndstabellen. Lyckas det försvinner elementaren omedelbart.

I strid deltar elementarerna som vanliga varelser. När man ska avgöra deras plats i turordningen använder man de vanliga reglerna. Detta gäller också när elementarer försöker förinta varandra. Vissa elementarer har attacker som fungerar som normal strid, t. ex gnomen. Dessa attacker anses ha vapenlängd 0.

10 ASTRALVAPEN (F)

ELEMENTARMAGI

FV/2 RUTOR

FVx1 SR

Magikern frammanar ett vapen av valfri typ, uppbyggt av blåskimrande magisk energi. Vapnet måste vålla sin skada genom en skärande egg, t. ex. ett svärd eller ett spjut. Det krävs en effektgrad per kg som ett riktigt vapen av den aktuella typen väger (avrunda uppåt).

Astralvapnet räknas som magiskt, det

vållar två poäng mindre skada än det verkliga vapnet, det hanteras med den vanliga färdigheten för just det vapnet och det väger ingenting.

11 EXPLOSION (F, K)

Elementarmagi

FVx10 rutor

Omedelbar

Magikern framkallar en eld- och ljusexplosion på valfri plats inom räckvidden. EXPLOSIONen ger fem i skada per effektgrad (dras från totala KP) på alla som står inom E meter från EXPLOSIONens centrum. För de som står längre bort minskar skadan med ett för varje ruta. Även magikern kan komma att drabbas av skador. Alla som ser explosionen (inklusive magikern) blir, om de inte skyddar sig, tillfälligt förblindade nästa SR. En förblindad person behandlas som om han befann sig i mörker.

Mentalism

1 SPRÅNG (K)

Mentalism

Beröring

FV/4 SR

Den förhäxade kan ta ett jättesprång utan ansats. Han kan hoppa upp till fyra meter vågrätt och två meter lodrätt per effektgrad. När han landar måste han klara ett Medelsvårt SMI-slag för att inte förlora balansen.

3 MOTSTÅNDSKRAFT

Mentalism

Beröring

FVx1 minuter

Formeln skyddar mot ELD, FROST och andra skador genom hetta eller kyla. För varje grad reduceras den skada man skulle fått av hettan/kylan med ett poäng. Om man träffas av flera värme- eller köldbaserade attacker under samma SR tar MOTSTÅNDSKRAFTen bort en poäng per grad från skadan från varje anfall.

Exempel:
Zot träffas under en och samma SR av ett anfall från en Salamander som gör fem poäng i skada, en sju poängs FROST och drakflammor som gör ytterligare tio poängs skada. Totalt skulle alltså Zot förlora 22 KP. Men om Zot skyddas av en tredje gradens MOTSTÅNDSKRAFT blir var och en av de tre skadorna tre poäng mindre, och Zot förlorar endast 13 KP.

4 LEVITATION

Mentalism

Personlig

FVx1 minuter

Besvärjaren får förmågan att stiga rakt upp i luften, fem meter per effektgrad. Förutom sin egen kropp kan han ta med sig upp till 50 kg på luftfärden. Denna förmåga gör inte att man kan flyga fritt, det enda som händer är att man stiger rakt upp. Med hjälp av diverse utrustning och andra övningar kan man kanske även förflytta sig i sidled, till exempel genom att ta med sig något som kan fungera som ett segel om det blåser. Magikern kan också gå med händerna längs ett tak.

5 KÄNSLOLÄSNING

Mentalism

FVx2 rutor

FV/4 SR

Med denna besvärjelse kan magikern, under varaktigheten, avläsa en annan varelses känslor och känslostämningar utan att varelsen behöver vara medveten om det. På detta vis kan man, om besvärjelsen lyckas, omedelbart få reda på om varelsen är vänligt eller fientligt inställd.

6 LYFT

Mentalism

FVx4 rutor

FVx1 minuter

Varje grad av den här besvärjelsen påverkar tre poäng STO hos målet. Om besvärjelsen är tillräckligt stark för att påverka hela målets STO, kan trollkarlen lyfta föremålet och förflytta det genom luften. Föremålet flyger med två rutor per SR. Varje grad utöver den första ökar föremålets maxfart med en ruta per SR. Trollkarlen kan även lägga formeln på sig själv och använda den för att flyga. Om målet är en levande varelse som inte vill LYFTas måste trollkarlen övervinna dess PSY på Motståndstabellen.

Formeln kan också användas för att bromsa upp ett fallande föremål — även om det är för stort för att besvärjelsen ska kunna lyfta det. För varje grad som fattas för att besvärjelsen ska kunna lyfta det blir fallhöjden tre meter. Formeln har ingen effekt alls om det fattas mer än fyra grader.

Exempel:
Ett föremål med STO 13 faller tio meter. En trollkarl använder en fjärde gradens LYFT för att bromsa det. Den formeln skulle kunna lyfta 4x3=12 poäng STO. Det fattas alltså en grad för att den skulle kunna lyfta föremålet. Då faller föremålet med samma hastighet som om fallhöjden vore tre meter (och skadas eller åstadkommer skada därefter).

LYFT kan förflytta fordon som vagnar och slädar på marken om en grad används för varje sex poängs STO hos fordonet.

6 SKYDD

Mentalism

FVx2 rutor

FV/4 minuter

Denna besvärjelse fungerar likt bepans-

ring. Varje grad ger målet en poäng extra i bepansring. Eftersom SKYDD påverkar samma område som ANTIMAGI, måste eventuella sådana övervinnas på Motståndstabellen för att SKYDD ska fungera. I så fall fungerar besvärjelserna parallellt.

6 TANKEÖVERFÖRING

MENTALISM

FVx10 RUTOR

FVx1 SR

Varje grad låter målet kommunicera med en varelse som kan vara intelligent eller inte (det är inte ett krav). Endast ytliga tankar och känslor kan överföras av besvärjelsen. Kommunikationen sker helt ljudlöst.



7 VATTENANDNING

MENTALISM

BERÖRING

FVx1 TIMMAR

Den förhäxade kan andas under vatten utan problem. Han kan dyka hur djupt som helst utan problem och riskerar inte att drabbas av dykarsjuka. Han kan fortfarande andas luft.

8 FLYGA

MENTALISM

BERÖRING

FV/4 TIMMAR

Den förhäxade får förmågan att flyga fritt i luften med en hastighet av Ex5 rutor. Vidare krävs det en effektgrad för varje 20 STO hos den förhäxade utöver de första 20 STO.

8 LÄDERHUD

MENTALISM

PERSONLIG

FVx1 TIMMAR

Magikern kan förändra sin hud så att den blir hård, läderartad och antar en brunaktig färg, vilket ger honom ett naturligt skydd på 2 poäng. om han redan har skydd av något slag adderas det skyddets absorberingsförmåga med LÄDERHUDens. På grund av de kosmetiska förändringarna så minskar magikerna KAR och KAR-baserade färdigheter med 2 under besvärjelsens varaktighet.

8 MÖRKERSYN

MENTALISM

BERÖRING

FVx1 TIMMAR

Den förhäxade får förmågan att se värmestrålning. Detta innebär att han kan uppfatta saker som en temperatur som avviker från bakgrundens, t. ex. alla varmblodiga varelser. Mörkersyn ger en otydligare bild än normal syn. Den sätts också ur spel av normalt ljus eller starka värmekällor i närheten.

9 OSYNLIGHET

MENTALISM

BERÖRING

FVx1 MINUTER

Varje effektgrad av denna besvärjelse gör sex poäng STO osynliga. Om besvärjelsen läggs på en levande varelse kan denne inte göra något annat än att prata och gå. Om han försöker slåss, springa, använda magi eller om han blir skadad, bryts besvärjelsen.

9 SYN

MENTALISM

PERSONLIG

FVx1 SR

Magikern kan se vad som händer i något område han/hon är bekant med och som befinner sig inom 120 m. Magikern kan se och höra allt som försiggår inom området i fråga. Om magikern inte känner till området måste det befinna sig inom 30 m. För varje grad utöver den första kan trollkarlen se en dag bakåt i tiden. Om magikern vidrör ett föremål, kan han/hon mottaga en syn som visar tidigare ägare eller hur man använder föremålet. Varje grad låter magikern se en ägare eller ett sätt att använda föremålet. Varje grad ger även 10% chans att få reda på det eller de magiska ord som aktiverar ett magiskt föremål. Trollkarlen kan dock bara försöka detta en gång per föremål, tills hans förmåga med SYNen stigit.

10 ELCHOCK (F, K)

MENTALISM

BERÖRING

OMEDELBAR



Magikern presterar en elektrisk urladdning som skadar alla som magikern berör eller som rör vid magikern. Elchocken ger 1T4 i skada per effektgrad. Skadan absorberas normalt av icke-metalliska rustningar, medan metallrustningar bara absorberar hälften mot normalt.

11 TANKELÄSNING

Mentalism

FVx2 rutor

FVx1 minuter

Med denna besvärjelse kan magikern läsa en annan intelligent varelses tankar. Offret märker inget.

12 KONTROLLERA PERSON

Mentalism
FVx4 rutor
FVx1 SR
Denna formel gör att trollkarlen kan kontrollera en intelligent, humanoid varelse (inte djur) per effektgrad. Han måste först övervinna offrets/offrens PSY genom slag på Motståndstabellen. Han kan få varelsen att utföra alla kroppsrörelser som den normalt skulle kunna göra. Dock kan han inte få den att utföra självständiga handlingar som kräver att varelsen tänker själv. Om det är en annan magiker kan man inte få honom att använda magi. Man kan heller inte få en KONTROLLERAd varelse att begå självmord.

Så snart trollkarlen vill att en/flera KONTROLLERAde varelse(r) ska göra något annat än att falla ihop, måste han koncentrera sig på dem hela tiden. Han kan då inte slåss, använda andra formler eller springa. Om hans koncentration bryts, t. ex. av att han tvingas slåss eller blir skadad, faller offret/offren i djup sömn. Ett insomnat offer vaknar och återfår sin självkontroll så snart han lyckas slå sin FYS eller lägre med 1T100 (ett slag får göras per SR).

12 TELEPATI

Mentalism

Special

FVx1 minuter

Magikern kan kommunicera i tanken med en annan intelligent varelse, oavsett hur långt från magikern denne befinner sig. Magikern måste dock känna personen till namnet för att kunna upprätta kontakten. För varje extra effektgrad kan magikern ha kontakt med ytterligare en person. De personer som magikern kommunicerar med kan inte kommunicera med varandra, utan all kommunikation måste gå via magikern, som fungerar som en telepatisk telefonväxel.

12 TELEPORTERA

Mentalism

Beröring

Omedelbar

Varje grad låter trollkarlen transportera tre poäng STO till en plats han känner väl, högst 100 meter bort. För varje grad som överstiger vad som krävs för målet, kan det transporteras ytterligare 100 m. Om målet inte vill transporteras måste trollkarlen övervinna dess PSY på Motståndstabellen.

13 MAGISK SYN

Mentalism

Beröring

FVx1 minuter

Besvärjelsen ger den förhäxade förmåga att se föremål eller varelser som naturligt är osynliga (till exempel älvor) eller som har blivit osynliga på grund av magi (till exempel OSYNLIGHET). Den ger också immunitet mot besvärjelser som försämrar synförmågan.

14 ORÄDD

Mentalism

Beröring

FVx1 minuter

Den förhäxade behöver inte slå på Skräcktabellen, oavsett vad han möter.



KAPITEL ÅTTA: SPELLEDARENS UPPGIFT

Vad är en spelledare? Spelledaren är den person som håller i spelets trådar och ser till att saker och ting händer och att världen fungerar. SL arbetar inte mot spelarnas rollpersoner, snarare samarbetar SL med spelarna mot äventyret. Skall rollpersonerna klara av uppgiften? Kommer de lyckas forcera alla hinder och slutligen uppnå sitt eftersträvade mål? SL ger dem möjligheten att lyckas — och att misslyckas.

SL är spelarnas rollpersoners ögon, öron, känselorgan och luktsinne. Dessa sinnesintryck beskrivs för spelarna av SL. Även ett sjätte sinne kan beskrivas i form av speciella känslor. Det är viktigt att SL tänker sig för vad han förmedlar till spelarna; *spelarna* ska helst inte veta mer än vad deras *rollpersoner* vet; gör de det får de rollspela som om de inte visste något. Annars blir inte spelet spännande. Det är också därför som bara SL får läsa en äventyrsmodul, annars är det inte längre något rollspel, utan bara ett spel. Det är inte spännande att se en film om man vet hur det skall gå.

Allt som händer i en rollpersons liv behöver inte beskrivas; detta är både omöjligt och onödigt. Till exempel är det ganska ointressant att veta vad rollpersonerna åt till frukost, hur många trappsteg de gått uppför eller vilka böcker de läst under sina gångna liv. Man behöver bara konstatera *att* de har ätit frukost, gått uppför trappan eller att de läst mycket böcker under sin uppväxt, osv.

MILJÖSKILDRINGAR

När SL beskriver en miljö skall han vara noggrann och använda målande uttryck, men ändå akta sig för att säga *för* mycket. Då blir det både roligare och mer levande, samtidigt som det förebygger missförstånd. Ett exempel:

I stället för att bara säga: "Framför er ligger en mörk gränd. Det är tyst." så kan han måla upp scenariot lite mer: "Framför er ligger en smutsig, illaluktande gränd. Det finns ett par sophögar till höger om er, så ni antar att stanken kommer därifrån. Ovanför er skiner månen fortfarande, men själva gränden är nästan kolsvart."

Vissa komplikationer kan uppstå när SL förmedlar sina budskap. Ett exempel:

SL: Ni kommer in i ett rum. På golvet finns en ring.
Spelare: Jag sätter på mig ringen.
SL: Det går inte.
Spelare: Vadå går inte?
SL: Du kan inte plocka upp den.
Spelare: Varför inte det då?
SL: Det är ju en målad cirkel på golvet.

Sådana här saker bör undvikas.

Att leda spelet

Det är SL som leder äventyrets händelser, kontrollerar regler och ser till att allt kring rollpersonerna fungerar. Kort sagt: SL är världen och regeldomare.

SL är någon som bestämt sig för att låta sina vänner uppleva ett äventyr. Med hjälp av sin fantasi väver SL en historia, med viss hjälp av reglerna och kanske en äventyrsmodul. Spelarna spelar rollpersoner i denna historia och SL spelar alla SLP (spelledarpersoner) som rollpersonerna möter. Det är spelarnas rollpersoner som är berättelsens hjältar. Det är de som hittar de kluriga lösningarna på de mest omöjliga problem, det är vanligen de som bestämmer handlingen, tar initiativet och lurar eller besegrar sina fiender, etc.

Historien kallas för ett *äventyr*. Ett äventyr kan köpas, konstrueras i förväg eller improviseras under spelets gång, vilket en erfaren SL lätt klarar av om han har skissat huvuddragen innan. Ett äventyr har flera standardingredienser; en intressant intrig där rollpersonerna måste ha ett mål, hinder i deras väg, SLP de träffar, och en spänningsmättad upplösning.

SL måste göra äventyrets svårighetsgrad flexibel. Han måste också veta när det är dags att placera in flera svåra möten för att det går lättare för rollpersonerna än han hade räknat med, eller när SL måste plocka bort hinder för att rollpersonerna över huvud taget ska ha en chans att klara sig. Tänk emellertid på att SL inte ska vara för snäll om spelarna verkligen klantar sig eller gör något mycket dumt, för då förtjänar de svårigheterna som de själva har försatt sig i. *"Som man bäddar får man ligga."* Om spelarna kläcker en bra idé och har en väl fungerande plan som leder dem förbi några av äventyrets hinder och förenklar äventyret, bör SL naturligtvis låta dem klara av det. Om SL förkastar sina spelares sämre planer genom att alltid låta dem misslyckas kommer de snart tröttna på att hitta på intressanta lösningar i kampanjen. Men det finns inget som hindrar att man låter dem *nästan* lyckas. Detta kräver viss skicklighet, erfarenhet av spelsystemet och en stor portion av fantasi och *improvisation*. Självklart måste spelarna få svettas för sina rollpersoners liv.

SL kan gärna använda sig av bilder eller liknelser ur böcker, filmer, serier m.m., för att få något att knyta an till. Till exempel kan något som beskrivs som en borg i en dal målas upp:

"Nere i dalgången ser ni en enorm borg med mängder, ja, oräkneliga mängder, av tinnar och torn och höga, starka murar. Över hela borgen och dalgången vilar en tung, mörk, kväljande rök som kommer frånborgens innandömen. Ni hör ständiga rop, skrik, hammarslag och stridsskrammel från borgen. Det hela påminner en smula om Svarta Tornet i Sagan om ringen."

REGELTOLKNINGAR

SL är spelets domare. Det är han som avgör vilka regler som ska användas. Spelarna får gärna framföra synpunkter under spelets gång, men de ska komma ihåg att det är SL som bestämmer. SL är skyldig att vara konsekvent. Om han har bestämt sig för en regel ska han använda den. Om SL beslutar att inte använda en regel som han tidigare använt sig av, ska han meddela spelarna detta och motivera varför, och det ska han naturligtvis inte göra just när en av spelarna tänker använda sig av just den regeln. Därför kan SL, i början av ett spelmöte eller kampanj, meddela vilka regler han tänker avskaffa eller införa i spelet.

SPELANDAN

I *Drakar och Demoner* råder en alldeles speciell stämning. Det är *Fantasy*. Det är spelarna som är *Hjältar*. Det är De som är Utvalda att rädda världen. Det är De som råkar ut för de mest fantastiska händelser och tvingas konfrontera de hemskaste motståndarna. Om man börjar gräva ned sig i den vardagliga lunken och fördjupa sig i huruvida rollpersonerna exempelvis blir förkylda när de vadat över en bäck blir det lätt tråkigt. Spelarna måste inte nödvändigtvis tala om exakt vilka tidpunkter de lämnar sitt värdshus för att äta. Du behöver inte låta deras riddjur få sin förflyttningsförmåga minskad bara för att de glömt tala om att de lät den bli omskodd. Sådant sköter sig självt. Det är inte därför man spelar. Tänk stort och heroiskt om detaljerna inte *krävs* för äventyrets lösning.

IMPROVISERA

För att få spelet att fungera måste SL snabbt kunna konstruera egna regler om det uppstår situationer som inte omnämns i regelboken. SL får ibland fantisera ihop händelser och hinder som äventyret inte beskriver, därför att rollpersonerna gjorde något som inte står med i äventyret. I ett rollspel finns det inget som heter *"Så där kan du inte göra! Det står inte i reglerna eller i äventyret!"* Om en spelare sagt vad hans rollperson ska göra, då gör rollpersonen det. Finns det inte någon regel för det får SL konstruera en, med utgångspunkt från reglerna. Vill rollpersonen söka upp en person som inte beskrivs någonstans får SL hitta på personen. Tar sig rollpersonerna till en stad som inte beskrivs, ja, då får SL konstruera staden, *i sin fantasi!*

Spelets möjligheter begränsas endast av er fantasi.

ATT SPELA SLP

En viktig del av världen är dess befolkning. SL kontrollerar all befolkning utom rollpersonerna. Det är viktigt att SL ger liv åt sina personer, åtminstone åt äventyrets nyckelfigurer. Det ger atmosfär åt spelet och uppmuntrar spelarna till att själva rollspela sina rollpersoner. När SL spelar sina SLP kan det likna teater. SL pratar och agerar som SLPn skulle gjort om den hade varit verklig. SL låter SLPn bete sig som om den vore en verklig, levande varelse. En SLP har också tankar, känslor och mål; precis som en rollperson. Om SL förvränger sin röst och gör gester och rörelser förstärks känslan för spelarna av att de talar till en annan personlighet.

TIPS TILL SL

- SL HAR ALLTID RÄTT.
- SKULLE SL AV NÅGON HÄNDELSE ha fel, se ovanstående regel.
- HAR SPELARNA HEMLIGHETER för varandra kan de diskuteras i enrum med SL eller genom att skicka lappar.
- DU VARKEN KAN ELLER behöver lära dig alla regler på en gång. Använd regelboken om du känner dig osäker och du tycker att det behövs. I situationer som inte är särskilt viktiga, kan du lika gärna improvisera.
- KONSTRUERA EGNA REGLER där grundreglerna inte räcker till.
- VAR ÄRLIG OCH EFTERSTRÄVA opartiskhet. Använd reglerna som ett spelhjälpmedel för äventyret och inte för att straffa någon.
- SPELA SLP EFTER VAD *de* vet, och inte efter vad *du* vet.
- FÖRBERED ÄVENTYRET. Läs igenom det noga, se till att alla frågetecken rätas ut och att du har en uppfattning om de flesta situationerna som kan uppstå. Ett väl förberett spelmöte blir nästan automatiskt ett bra spelmöte.
- ANVÄND ALLTID DINA egna ord när du beskriver något. Om du läser upp en beskrivning direkt från en äventyrsmodul blir spelet ofta stelt och trist. Försök att tala fritt, utan att läsa innantill. Då kan spelarna aldrig avgöra om du improviserar eller om det verkligen är något som står i modulen.
- EFTERSTRÄVA SPELBALANS. Låt svårigheterna och spelarnas skicklighet väga jämt.
- GÖR VARJE ÖGONBLICK till en upplevelse! Om det inte är meningen att spelarna ska sitta och fundera på ett klurigt problem i stillhet, kan SL hela tiden bombardera spelarna med målande beskrivningar och händelser. Om spelarna i en actionladdad situation inte alls har lust att lyssna till dina utförliga beskrivningar, låt dem slippa. Action är action och ska inte hackas sönder av långa beskrivningar. Emellertid hinner rollpersonerna inte se lika mycket i en actionladdad sekvens som de skulle ha gjort om de hade tid på sig att undersöka en plats. I full fart är det lätt att missa detaljer. Dock bör SL säga till om nya personer dyker upp, vilka synliga öppningar som finns, ungefär vilka möbler som finns, om rummet saknar golv eller om det plötsligt blir kraftiga ljusförändringar, etc. Det är sådant man brukar lägga märke till.
- NÄR EN RP SOVER, är medvetslös eller död kan SL skicka ut den RPns spelare från spelrummet om han vill, för att undvika att han säger saker eller får veta sådant som rollpersonen inte gör. Samma sak kan SL göra om RPna delar upp sig i grupper; då kan SL spela en grupp i taget. På så vis får inte spelarna veta sådant som RPna inte vet.
- SLÅ TÄRNINGARNA DOLT. SL bör slå tärningsslagen för åtskilliga av RPnas färdigheter, t. ex. Upptäcka fara, Gömma Sig, Finna dolda ting m. fl. Spelarna vet inte om de lyckas med dessa förrän ett resultat uppstår. Om SL slår öppna tärningsslag kommer spelarna att veta om de eller andra lyckas eller misslyckas med sina färdighetsslag. SL kan också slå tärningar när det heller inte behövs, till exempel om en rollperson genomsöker ett rum där det inte finns något (det vet givetvis bara SL). Om SL slår för Finna dolda ting trots att det inte finns något i rummet, vet inte spelaren om hans rollperson har missat något eller inte. Om spelarna går genom en mörk korridor och förväntar sig ett bakhåll, kan SL jonglera lite med tärningarna och låtsas kontrollera ett par tabeller. Det kan få spelarna att tro att något håller på att hända. Det är allt för vanligt i roll-

spel att spelarna låter sina rollpersoner promenera omkring som vilka fredliga söndagsflanörer som helst. När SL plötsligt slår ett par dolda tärningsslag låter spelarna sina rollpersoner beväpna sig med armborst, hillebarder och pålyxor, och drar fram alltsammans i en symfoni av *klick*, *rassel* och *klick*. Sådana nervösa ovanor måste SL vänja sina spelare av med. En annan orsak till att slå dolda tärningsslag är att SL kan ändra resultatet om det inte passar in i hans tänkta handling.

- I vissa situationer kan du undvika en INT-kontroll eller ett Övertala-slag genom att låta spelarna själva lösa problemet/tala sig ur situationen. Spelarnas eget skarpsinne och egen snabbtänkthet ersätter då deras rollpersoners. Om du märker brister i spelarnas skarpsinne/snabbtänkthet så kan du slå ett färdighetsslag i alla fall. Rollpersonerna är ju faktiskt bättre än sina spelare i många avseenden, vilket skall kunna avspeglas i rollspelet, liksom motsatsen.
- Beskriv actionhändelser snabbt och med inlevelse! Om rollpersonerna till exempel är jagade av ett gäng orcher som skjuter efter dem behöver SL inte räkna ut modifikationer och slå en tärning för varje skott som orcherna skjuter. Det skulle ta alldeles för lång tid och förstöra en del av stämningen. SL kan i stället beskriva hur bågsträngarna smattrar bakom rollpersonerna, hur pilarna viner och gnistorna yr när de träffar grottgångens väggar. SL kan slå några dolda tärningar så att de tror att SL verkligen slog om orcherna träffade eller inte, eller om han verkligen vill att situationen skall vara farlig, yxa till en chans för att orcherna träffar, säg 1 på 10 eller så.
- Tillåt att spelarna ritar kartor. I krångliga situationer kan SL hjälpa till med att rita upp en svårbegriplig geometrisk figur, eller några hus placering. Normalt bör dock inte SL rita kartor åt spelarna. Om spelarna ritar sina egna kartor simulerar man också att kartor inte blir exakta, precis som i verkligheten. Kartritning är intressant när rollpersonerna befinner sig i ett hus, eller i en labyrint av till exempel kloakgångar. Med kartans hjälp kan de eventuellt hitta ut igen. Det kan också vara intressant med enkla utomhuskartor över städer och landskap.

Tid & Rörelse

Stor tidsskala

Stor tidsskala används när rollpersonerna inte företar sig några speciella aktiviter som är särskilt intressanta. Det handlar ofta om resor eller längre uppvilningsperioder. Under denna tid behöver SL bara beskriva händelser i stora drag. Om de reser kan SL till exempel beskriva hur landet eller staden ser ut i stora drag, vilka städer eller byar rollpersonerna passerar, etc. Man bör räkna med att något kan hända, och då använder man sig av detaljerad tidsskala, eller kanske till och med stridsrundor. Om det händer något beror på om spelarna vill försätta sig i en sådan situation, eller på att SL försätter spelarna i en sådan genom till exempel slumpmässiga möten.

Förflyttning

Att förflytta sig längre sträckor genom landskapet under stor tidsskala är ganska vanligt. En rollperson som går till fots kommer ungefär 20 km om dagen utan att överanstränga sig. Med riddjur påverkas förflyttningen betydligt. Hur långt man kommer under olika omständigheter anges i tabellen nedan.

En mängd faktorer kan påverka förflyttningen, såväl för den som rider som för den som går till fots. SL får med hjälp av sunt förnuft modifiera förflyttningen. Här är några förslag på hur SL kan påverka den:

- Använda färdigheter: Förflyttning med skidor, skridskor, ritt, etc. kräver ett framgångsrikt slag med lämplig färdighet, eller ett SMI-slag.
- Väder: Dåligt väder (regn, hård blåst, kyla, hetta och snö) minskar resvägen med 25%. Uselt väder (t. ex. slagregn, snöstorm, gyttja, ökenhetta eller djupt snötäcke) minskar den med 50%. Rätt utrustning upphäver vissa vädereffekter. T. ex. så är snö inget hinder för den som åker skidor, etc. Som vanligt får SL råda med hjälp av sunt förnuft.

Förflyttningstabell

Färdsätt	Sträcka	Kontrollslag†
GÅNG	30 KM/12 TIM	INGET
MARSCH	30 KM/8 TIM	ETT LÄTT SMI-SLAG/DAG
SPRÅNGMARSCH	30 KM/4 TIM	ETT LÄTT SMI-SLAG/TIMME
RITT	60 KM/12 TIM	ETT RIDA-SLAG/DAG
HÅRD RITT	60 KM/6 TIM	ETT RIDA-SLAG/TIMME
FYRSPRÅNG	60 KM/2 TIM	ETT SVÅRT RIDA-SLAG/TIMME

† Om ett slag misslyckas innebär detta ett litet missöde, t. ex. att någon trampar snett och stukar foten eller att hästen skenar och RPn trillar av.

Förflyttningssätt	Sträcka	Kontrollslag*
KRYPA	20 M	—
SMYGA	50 M	(SMYGA-SLAG)
GÅNG	100 M	—
JOGGA	200 M	—
SPRINGA	300 M	LÄTT SMI-SLAG†
SPRINTA	400 M	LÄTT SMI-SLAG‡

* Om ett slag misslyckas innebär detta ett litet missöde, t. ex. att någon trampar snett och stukar foten eller snubblar.

† Maximalt FYS/2 minuter. Rustning eller börda ej tillåten.

‡ Maximalt FYS/4 minuter. Lämplig klädsel krävs. Rustning eller börda ej tillåten.

GÅNG: Lunk i behaglig takt med många längre raster. Detta tempo orkar vem som helst med i stort sett hur länge som helst. Max packning STYx3 kg.

MARSCH: Målmedveten rask marsch med måttligt många raster. Detta tempo orkar man i FYS timmar per dygn. Max packning STYx2 kg.

SPRÅNGMARSCH: Max FYS/4 timmar i sträck. Max packning STY/2 kg. Lämplig klädsel krävs (ej vadarstövlar...).

RITT: Som GÅNG, fast med kusar.

HÅRD RITT: Nu går det undan. Endast korta raster, max 100 kg på hästryggen. Max sex timmar åt gången, sedan måste hästen vila.

FYRSPRÅNG: Max två timmar, därefter måste hästen vila minst 12 timmar. Ej mer än totalt 75 kg packning.

DETALJERAD TIDSSKALA

Ibland uppstår det situationer när det blir dags att i detalj veta vad som händer, timme för timme, minut för minut, SR för SR... Då kan det också bli aktuellt att veta hur långt en person kan förflytta sig på en minut.

När man använder sig av detaljerad tidskala finns det skäl att misstänka att något kommer att hända. Det kan till exempel vara när rollpersonerna smyger förbi en vaktpostering och tar sig in i en trollgrotta för att stjäla dess skatter. SL slår hela tiden tärningar för att se om någon upptäcker rollpersonerna, och när det sker övergår tidsskalan till de actionladdade SR.

Äventyr

Man kan säga att ett äventyr är som en film — eller en bok — där det finns huvudpersoner (rollpersonerna), statister (SLP), intrig, en höjdpunkt och diverse mindre händelser som håller det levande. Till skillnad från en bok eller en film finns det obegränsade möjligheter i ett äventyr; obegränsade valmöjligheter. Ett äventyr som man köper beskriver de platser, personer och intriger som skulle kunna finnas i en bok eller i en film. Där beskrivs en del om vad som händer *OM* rollpersonerna gör på ett visst sätt. *"Om* rollpersonerna går *dit* och gör *det* så händer *det här"*.

Det är bara SL som ska läsa en äventyrsmodul, och helst kunna den så bra som möjligt. Om spelarna läser den så vet de hur deras rollpersoner bör bära sig åt i de olika situationerna de ställs inför, och då blir det ett föga spännande rollspel.

Självfallet kan inte äventyret beskriva alla tänkbara situationer som kan uppstå, utan SL får använda sunt förnuft och tänka: Hur skulle det gå om det här hände i verkligheten, i förhållande till miljön och de intriger som beskrivs i äventyret? Det är här SL måste använda sin improvisationsförmåga.

Improvisation är ett samspel av erfarenhet, logik och fantasi.

Det finns färdiga äventyr att köpa i din rollspelsbutik, men du kan också konstruera dina egna, vilket beskrivs närmare nedan. De färdiga äventyren är bra att börja med för oerfarna SL. SL behöver inte följa äventyret precis som det står skrivet, utan kan använda det som inspirationskälla och ha det som en mall för egna äventyr för att se vad som kan finnas med och hur det ska formuleras.

Spelmötet

Det är under spelmötet som ett äventyr spelas, eller i alla fall delar av det.

Roligast är om man är mellan tre till åtta personer när man spelar. Lagom är fyra–fem personer, fler blir lätt ohanterligt för SL, särskilt om SL är oerfaren och spelarna är odisciplinerade — kaos upp-

står. Spelarna behöver inte kunna reglerna exakt, däremot måste du som SL kunna reglerna så pass att det går att leda spelet. Det är du som är värden och som ska se till att partyt ska fungera… och det är förberedelserna som avgör om det blir lyckat.

FÖRBEREDELSER

- LÄS ÄVENTYRET. SL måste läsa igenom äventyret noggrant åtminstone en gång och bör skumma igenom det omedelbart före spelmötet. SL måste ha en klar uppfattning om de viktigaste händelserna i äventyret, och kan gärna skriva anteckningar för att undvika pinsamma situationer, som att glömma bort vissa viktiga händelser. SL behöver inte lära sig något utantill. Detaljer kan slås upp eller improviseras.
- REKVISITA. Om SL använder sig av bilder, tennfigurer, eller andra spelhjälpmedel i form av gamla dokument rollpersonerna ska hitta, etc., måste dessa hjälpmedel vara tillgängliga så att SL slipper leta efter dem under spelets gång.
- SE TILL ATT DET FINNS tärningar och att alla har pennor och anteckningspapper. Det är bra om spelarna har en uppsättning tärningar själva. Det finns med största sannolikhet tärningar i din rollspelsbutik.
- SKAFFA ROLLFORMULÄR som spelarna kan skriva upp sina rollfigurer på.
- BJUD IN NÅGRA VÄNNER!
- PLANERA EVENTUELLA matpauser i god tid innan spelet börjar. Kortare pauser kan givetvis göras under spelets gång. SL kan utnyttja en paus till sin fördel: "SPRING IVÄG TILL KIOSKEN NI! *(Jag ska sitta här och läsa igenom beskrivningen av det nya superhäftiga monstret som jag snart ska skicka mot er…)*"

SKAPA ROLLPERSONERNA

När spelarna kommit kan rollpersonerna skapas. Bli inte förvånad om ni inte hinner sätta gång att spela inom de närmaste timmarna. Det tar viss tid att konstruera rollpersonerna. Förslagsvis kan rollpersonerna göras en tid innan ett äventyr påbörjas. Ännu bättre är om spelarna har läst reglerna om hur en man gör en rollperson, för då slipper SL svara på en kopiös mängd regelfrågor. I alla fall bör spelarna ha läst igenom kapitlet "Introduktion" för att få ett hum om vad spelet går ut på. SL ska övervaka konstruktionen av rollpersonerna för att undvika fusk. Fusk är annars något som man absolut inte ska tolerera i ett rollspel. Eftersom själva idén med ett rollspel inte är att "vinna" i traditionell mening, utan att möta utmaningar och ha roligt, är den person som ägnar sig åt fusk så uppenbart olämpad till att spela rollspel att han inte ska inbjudas att spela någon mer gång.

PRESENTERA ROLLPERSONERNA

När rollpersonerna är färdiga bör spelarna presentera sina rollpersoner för varandra om de inte slog fram dem tillsammans (under förutsättning att rollpersonerna ska känna varandra innan de försätter sig i äventyrets klor). Presentationen kan göras till en rolig och intressant episod. Spelarna ska *inte* rabbla massor av speltermer i form av siffror och förkortningar. I stället kan presentationen göras till en dialog.

Ett exempel på hur man presenterar sin rollperson finns sist i kapitlet om hur man skapar sin rollperson.

SÄTT IGÅNG: ACTION!

Nu är det bara att sätta igång äventyret. Det viktiga är att aldrig köra fast i detaljträsket, i det speltekniska med regler och sådant. Detta ska vara action, inget regelmöte! Det är bara att improvisera reglerna efter sunt förnuft. Om spelarna kör fast vid långsamheter och obegripliga etapper i äventyret är det bara att lägga till händelser som lättar upp stämningen, på samma sätt som man gör med slumpmässiga möten. Här är exempel på hur SL kan skapa action:

- OM ROLLPERSONERNA är någonstans där de inte borde vara kan SL lägga in en vaktpatrull, ett gäng gatubusar, en orchpatrull, en trollfamilj, eller vad SL nu har till hands för att jaga bort rollpersonerna.
- TIDSPRESS ÄR EN EFFEKTIV faktor som skapar action och som finns i de flesta äventyr. Tidspressen kan grunda sig på en förbannelse som kommer att börja verka och rollpersonerna måste oskadliggöra magikern innan han hinner fullborda den, men de hindras av en massa stadsvakter som vägrar att tro på dem. De måste flytta en stor mängd stöldgods innan stadsvakten upptäcker den. Rollpersonerna måste hinna före någon annan till en plats eller har en konkurrerande grupp av kraftfulla SLP som försöker klara av rollpersonernas uppgift eller som jagar dem. Att påpeka att det är ont om tid skapar stress.
- FÖRSE SPELARNA med ny information om de har kört fast och inte vet vad de ska ta sig till. Ytterligare information kan SL lägga in för att rollpersonerna ska få fler valmöjligheter. Dock måste SL vara beredd att ha något material förberett för spelarna, oavsett vad de väljer.
- UTNYTTJA DET OVÄNTADE. Tillför händelser som spelarna inte har väntat sig. Låt dem se stora stygga busar råna den sexiga barflickan de brukar köpa öl av på söndagarna, låt en av deras hästar bli halt eller se till att de hamnar i ett krogslagsmål där de av värden anklagas för att vara bråkmakare. Vad som helst kan användas. Riktiga nödsituationer kan brukas i form av eldsvådor, explosioner och varför inte… katastrofer! Jordbävningar, till exempel, om det skulle behövas för att få spelarnas uppmärksamhet. En annan oväntad händelse är en lönnmördare som plötsligt dyker upp från ingenstans. Denne kan vara utskickad från någon som rollpersonerna tidigare har satt sig upp emot, som till exempel en skurk som redan sitter i fängelse (pga. rollpersonernas ingripande) och kontrollerar en fanatisk religiös sekt därifrån…

Undvik dock antiklimax. RPna ska inte dö efter månader av äventyrande för att få tag på den magiska staven i ett slumpmässigt möte med ett gäng gobliner på vägen hem genom kloakerna. Det skulle inte

vara en önskvärd död för en hjälte. För RPna är väl hjältar? Eller kanske inte…

AVSLUTA

Ett spelmöte bör avslutas på ett lämpligt ställe i äventyret, till exempel medan rollpersonerna vilar upp sig på ett värdshus eller dylikt. En annan, minst lika bra metod, är att avsluta ett äventyr är mitt i en händelse.

"Ni skjuter upp dörren, långsamt, långsamt… Ni spärrar upp ögonen, drar era vapen och siktar in i mörkret. Där! det var något som rörde sig och ljuset tänds… Jaha, då avbryter vi här och fortsätter nästa gång."

När man avslutar ett spelmöte bör man bestämma när och var nästa spelmöte ska äga rum. Nu kan också spelarna ge synpunkter på regler, på SL och hur han hanterade situationer, om SL var rättvis, osv. SL kan tänka över om det är några regler som behöver ändras, läggas till eller förvisas ur hans spelvärld.

När ett äventyr avslutas kan rollpersonerna förbättras, se kapitlet om Hur man blir bättre. Spelare som fått sina rollpersoner dödade under spelets gång kan slå fram nya rollpersoner som kan användas i nästa äventyr.

Att konstruera egna äventyr

Det är lätt att konstruera egna äventyr, bara man följer någon sorts mall. Många SL föredrar att konstruera sina äventyr på sitt eget sätt; här är ett förslag. Ett förslag är ingen regel.

Föreställ dig en berg-och-dalbana. Jämför det med ett rollspelsäventyr, och du ska få se att det finns likheter. Först trappas händelserna upp (uppför första backen) sedan händer det mer eller mindre hisnande händelser (mer eller mindre stora backar) innan man når höjdpunkten (sista backen med loopen), och där kommer slutet på äventyret.

Först måste SL ha en idé till ett äventyr. Äventyrsidén måste passa in i miljön och bör hålla samma stil. Stilen i *Drakar och Demoner* har vissa hållpunkter; det ska vara fantasifullt, mycket heroiskt och rörligt, mycket mystik kring monster och magi, spänning kring strider, förtvivlan när allt hopp är ute och motsvarande glädjeskutt när man finner den oväntade räddningen.

Idéer till äventyr kan hämtas från filmer, böcker, serier, bilder, m. m. När SL fått en idé kan han sätta igång att konstruera ett äventyr.

SL har fått en idé. Här är ett exempel:
Rollpersonerna ska ta sig till en dal högt upp bland bergen för att söka "Svärdet som är brutet", för att Kungens riddare med hjälp av detta skall kunna besegra den Mörkermagiker som håller på att mörklägga kungariket med onda moln och dessutom ödelägga det med en mördande iskyla. SL skulle kunna döpa äventyret till "Den glömda dalen", eller "Svärdet som är brutet", eller ett namn med mer mystisk och intetsägande klang, som "Isnatten", eller varför inte "Uppdrag i isnatten". Det kan syfta på äventyrsmiljön, eller på det frusna mörker som kan följa om äventyret får en oönskad utgång.

INTRIGEN — MOTSÄTTNINGAR

De grundläggande motsättningarna i äventyret beskrivs under rubriken *Intrigen*. Det är intrigen som är orsaken till ett äventyr, och det är utgången av intrigen som rollpersonerna försöker påverka. Huruvida de kommer att lyckas får man se under spelets gång.

Exempel:
Tillbaka till spelledaren som ska göra ett äventyr där rollpersonerna ska finna det brutna svärdet. Intrigen är ganska enkel: Kungen vill ha tag på svärdet. Motsättningen är också given: Mörkermagikern och hans medhjälpa-



re vill inte att detta skall lyckas. SL vill göra intrigen lite mer invecklad genom att låta svärdet vara brutet — den ena delen finns i Mörkermagikerns ägo! Han försvårar det dessutom ytterligare genom att låta den andra delen vara gömd i en bortglömd dalgång, som ingen vet var den finns. RPna måste då dels finna dalgången, dels hinna dit före Mörkermagikern, dels stjäla den andra delen av det brutna svärdet från Mörkermagikerns borg.

HÖJDPUNKT

När intrigen är fastställd kan SL börja konstruera äventyrets höjdpunkt. En höjdpunkt är där det stora avgörandet sker. Ofta brukar höjdpunkten vara i form av en slutstrid på den plats som rollpersonerna är på väg till. Det är bra att börja konstruera höjdpunkten direkt efter att ha fastställt intrigen, eftersom äventyret ska bygga kring den.

EXEMPEL:
Åter till "Uppdrag i isnatten". Där är höjdpunkten Mörkermagikerns borg. SL beskriver borgen, ritar kartor, placerar ut eventuella vakter, fällor, m. m. Han tänker dessutom igenom vad som kommer att hända när RPna väl kommer dit — vad som händer i fall de blir tillfångatagna, hur Mörkermagikern kommer att reagera när han upptäcker deras närvaro, hur bra vaktposterna är, osv.

HINDER

Höjdpunkten är det största hindret i ett äventyr. Men för att det ska bli ett intressant och varierande äventyr måste det finnas fler hinder för rollpersonerna att övervinna. Dessa måste beskrivas skriftligen och eventuellt kompletteras med kartor.

EXEMPEL:
I "Uppdrag i isnatten" kommer det första hindret att utgöras av att finna den glömda dalen. SL beskriver därför de urgamla dokument där detta står skrivet, dessutom i en lurig gåtform. Han noterar vilka färdigheter och svårighetsgrader som krävs för att kunna tyda dokumenten, men själva gåtan måste spelarna lösa själva! När de väl kommer till den glömda dalen kommer RPna att upptäcka den bebos av en ytterst otrevlig minotaurklan, som knappast kan bevekas med våld. RPna måste då försöka ta sig in med list, och SL måste därför konstruera bakvägar in i dalen och komma på hur RPna upptäcker dessa. Samtidigt som RPna kommer dit anländer dessutom Mörkermagikerns hantlangare, och den fortsatta händelseutvecklingen bestäms av vilken utav sidorna som får tag på svärdsskärvan.

Vad som än händer kommer RPna att tvingas bege sig till Mörkermagikerns borg, vilket blir äventyrets höjdpunkt.

SLUMPMÄSSIGA MÖTEN

Under en resa möter man normalt andra personer och råkar ut för oväntade händelser. Vad detta kan vara får SL avgöra själv, kanske genom att konstruera en tabell med olika möten och händelser uppskrivna. Givetvis måste SL anpassa sig efter miljön, han kan exempelvis inte ha ett möte med en elefant i en arktisk miljö, däremot med en mammut. I en stad möter man hela tiden personer, men det är bara de möten som är farliga eller intressanta för rollpersonerna som behöver noteras. Anmärkningsvärda möten i en stad kan till exempel vara rånare som vill strimla rollpersonerna för deras fula uppsyners skull, busar som vill råna dem på deras surt förvärvade gulddubloner eller stadsvakter som ställer obekväma frågor till rollpersonerna och kräver att de lämnar sina vapen vid stadens portar.

Andra kan vara att rollpersonerna hamnar mitt i händelser som rån, mord eller liknande. I en slumptabell kan SL gärna plocka med de SLP som förekommer i äventyret. SL behöver knappast använda alla slumpmässiga möten och händelser i ett äventyr. Han kan använda dem som passar in med stämningen och händelseförloppet. Resten kan han strunta i och använda vid ett annat tillfälle.

EXEMPEL:
På vägen till dalen har SL bland annat kommit fram till att han skall använda följande möten och händelser: ett band av svartalfs-rövare som försöker sinka RPna, en gammal lärd man som kan hjälpa RPna finna dalen (ifall de kör fast), ett svart moln fyllt av spionkorpar utsända av Mörkermagikern, en dröm där en av RPna ser ett band av minotaurer som bevakar svärdsskärvan (för att varna och skrämma RPna till att vara försiktiga, om de inte redan är det), en snöstorm som Mörkermagikern skickar ut för att för-



öda landet, samt ett möte med Mörkermagikerns agenter.

Innan rollpersonerna kommer till dalen har SL bestämt att de ska komma till en by där rollpersonerna kan komplettera sin utrustning med kläder, mat och vapen som de glömt att inhandla i staden.

SKAPA SLP

SLP (spelledarpersoner) är alla roller i ett rollspel som inte spelas av någon spelare, utan kontrolleras av SL. De personer och varelser som ska uppträda i äventyret måste beskrivas. Beskrivningarna kan vara mer eller mindre utförliga. SL behöver inte göra några närmare beskrivningar av vakter och orcher som ändå bara kommer att uppträda som levande måltavlor under spelets gång. SL måste tänka sig för innan han sätter igång med att beskriva en SLPs bakgrundshistoria som beskriver hans barndom och tragiska levnad. Många SL kan bli lite stötta när en SLP som han jobbat med under tre månader huggs ihjäl av rollpersonerna så fort han visar sig. Det är alltså bara viktiga SLP som besitter intressant information eller kan tänkas slå följe med rollpersonerna som behöver beskrivas lika utförligt som en rollperson. Om en sådan person skulle dödas så fort han visar sig för rollpersonerna kan det ofta bero på SL själv (rollpersoner — eller snarare spelare — kan ha en benägenhet att avreagera sina våldsamma aggressioner på folk som dyker upp och beter sig utmanande). SL kan alltid ta till vissa åtgärder för att motarbeta sådana situationer.

I *Drakar och Demoner* är tre kategorier av SLP vanliga. Den första är någon form av adelsklass som har det relativt bra ekonomiskt. Dessa är en styrande minoritet. Den andra gruppen är de rikas "undersåtar", eller snarare slavar. Det är de som utgör den största delen av befolkningen både i och utanför städerna. Även om de låter sig stampas på och utnyttjas har de i alla fall en liten social trygghet att klamra sig fast vid. Den tredje gruppen utgörs av dem som inte kan klara av att tillhöra någon av de första två grupperna. De kan inte bli högt uppsatta styrande antingen därför att vägen dit är för svår eller för att de inte tillhör adeln, och de blir inte bönder därför att de vägrar acceptera ett liv bakom oxe och plog. För att överleva har många slagit in på brottets bana, ägnat sig åt studier i magi, blivt soldater eller rövare. Det är oftast från dessa kretsar rollpersonerna kommer från, och rör sig inom.

EXEMPEL:
Vad behövs det för SLP i mitt äventyr? Vilka personer kommer rollpersonerna konfronteras med? I staden och på landsbygden behövs inte särskilt många, medan de som kan påträffas under slumpmässiga möten däremot måste beskrivas. Det räcker med att ange de viktigaste egenskaperna. Vidare måste ett antal minotaurvakter beskrivas, samt givetvis vakter och agenter i Mörkermagikerns borg och inte minst Mörkermagikern själv.

KARTOR

Som tidigare nämnts behövs det kartor över områdena. Kartorna kan ritas på vanligt rutat papper, där varje ruta på en inomhuskarta kan motsvara 2–3 meter. Utomhuskartor kan vara betydligt mer omfattande, men ett större område än det som äventyret utspelar sig på är knappast intressant. Kartorna tillhör SLs hemliga papper och det är bara SL som har tillgång till dem, tills spelet är helt avslutat; då kan han om han vill visa för spelarna hur fel de ritat sina kartor, men det är något som många erfarna spelare aldrig gör av princip. Om äventyret ingick som del av en större kampanj får naturligtvis inga detaljer avslöjas så länge kampanjen är i gång.

EXEMPEL:
Över den glömda dalen ritas en översiktskarta som inkluderar minotaurbyns omgivning inom den närmaste kilometern, och en större utomhuskarta som visar vägen från kungens slott till dalen. På den kartan placerar SL ut staden, dalen, Mörkermagikerns borg, eventuella byar, samt skogar och vattendrag. Han ritar dessutom en detaljerad karta över den grotta där det brutna svärdet är gömt av minotaurerna.

BELÖNINGAR & MÅL

I ett rollspel måste rollpersonerna ha ett mål som motiverar dem att ge sig ut på hisnande äventyr där deras liv står på spel. Det enklaste motivet brukar vara att tjäna pengar och bli rik, det är det inte många som säger nej till. Därför kan SL låta någon betala rollpersonerna för att utföra en uppgift. I längden blir det tråkigt för spelarna att bara äventyra för att få pengar, varför det kan vara roligare att rollspela med lite mer komplicerade målsättningar, som närmare kan beskrivas i rollpersonernas bakgrundsinformation. Ett äventyr ska alltså ha en belöning att erbjuda rollpersonerna, annars kommer de kanske inte ge sig in på äventyret. Om det inte finns någon morot stannar äventyrandet upp. SL måste dock tänka på att belöningarna inte får vara för väl tilltagna. Äventyren ska *absolut inte* krylla av gulddubloner och magiska föremål, men det får inte vara för lite av det heller. Det måste råda en viss spelbalans.

SL bör också tänka på att ge rollpersoner med mycket gulddubloner möjligheten att klättra uppför samhällsstegen och skaffa sig status, berömmelse och rykte. Först blir de kanske igenkända av sina grannar. I nästa äventyr känner hela staden igen dem och snart blir de hjältar i landet… (sedan blir de överkörda av grannrikets hjälte, som inte vill ha konkurrens; POFF, och åter till glömskans skuggiga, dammiga hörn).

EXEMPEL:
Det är värt ett försök. De kan ju, mot all förmodan, lyckas. Det kan ju inte bli värre än att de dör, men det är ju ingen förlust. "Ni får 1.000 sm var nu; 1.000 till när ni kommer tillbaka", säger kungens Riksmarskalk och tänder sin pipa för att försöka behålla sitt lugn medan han undrar om de där äventyrarna verkligen är så dumma att de går med på ett sådant pris. Han skulle kunna tänka sig att betala tre gånger så mycket. Äventyrarna (rollpersonerna, alltså) nickar: "OK! Ta't lugnt, det här grejar vi!"

Kampanjer

OM MAN KAN SÄGA att ett äventyr är som en film eller en bok, kan man om en kampanj säga att det är flera historier som utspelar sig i samma värld, med samma huvudpersoner och en del statister.

En *kampanj* är en lång följd av mer eller mindre sammanhängande äventyr som utspelar sig i en och samma värld. Kampanjen kännetecknas ofta av ett genomgående tema, och i så fall skulle man egentligen kunna kalla den för ett jättelångt äventyr.

En kampanj har inget egentligt mål i samma bemärkelse som ett äventyr. Eftersom en kampanj skildrar en längre tidsperiod så kan den snarare fungera som ett sätt för en rollperson att uppfylla sina *livs*mål, medan ett äventyr oftast riktar in sig på ett enda, mer kortsiktigt mål; rikedom, förlösning av ett rike, bekämpande av ondska, eller dylikt.

Då målet i en kampanj inte är helt givet, är inte heller vägen given. I ett äventyr begränsas handlingen av bokens pärmar; man får bara plats med det absolut nödvändigaste, och då blir vägen till målet ofta ganska rak. I en kampanj, däremot, finns inga begränsningar, snarare tvärtom. Där beskrivs området innanför gränserna, och SL får själv skapa dessa gränser (eller låta bli att göra det) då han skriver sina egna äventyr. Denna gränslöshet gör att en kampanj kan bli betydligt mer mångfasetterad och händelserik än ett enskilt äventyr. Det kräver mer av SL, men ger också betydligt mycket mer, både för SL och spelarna.

Vi kan ta ett typiskt kampanjexempel från litteraturens värld: Frodo och hans vänners kamp mot Sauron kan definitivt sägas vara en äkta kampanj. Det hela utspelar sig under en ganska lång tidsrymd, och kan sägas bestå av sex deläventyr (som i detta fall drabbar olika personer); (1) Frodo skall säkert föra Ringen till Vattnadal för att Rådet skall kunna besluta vad som skall göras med den; (2) sällskapet måste ta sig genom Khazad-dûm och därefter konfronteras med alvrikets okända värld, (3) kriget mot Saruman, (4) ta sig in i Mordor, (5) kriget mot Mordors horder, samt, (6) förstörandet av Ringen.

Den stora finessen med en kampanj, i motsats till enstaka, lösryckta äventyr, är att möjligheterna blir oändligt många fler. Framför allt ökar spelledarpersonernas roll, och spelledaren får möjlighet att rollspela dessa SLP i större utsträckning. I och med att kampanjen utspelar sig under en lång tidsrymd, både i spelet och i verkligheten, har SLPna större möjlighet att dyka upp flera gånger. För att återgå till Sagan om Ringen: varken nazgûlerna eller Gollum kommer till sin rätt och blir lika fasansfulla om de bara förekommer en enda gång.

Detsamma gäller ledtrådar och hjälpmedel. Om dessa ges med några äventyrs mellanrum blir de inte lika uppenbara som om man hittar dem precis när man behöver dem. Nytt exempel: dolkarna som hoberna finner i kummelgastarnas gravvalv kommer inte till sin rätt förrän Pippin hjälper Eowyn att dräpa nazgûlernas konung. Flaskan som Frodo får av drottning Galadriel har ingen användning förrän Frodo och Sam kommer till Cirith Ungol.

EXEMPEL:
Om man skall skapa en riktig kampanj av äventyrsexemplet ovan så kan man anta att spelarna vid sin återkomst till kungen får ett nytt uppdrag — sök upp dvärgsmeden Argemiel i Boltar-dvärgarnas rike, han är den ende som kan smida samman svärdet (som Mörkermagikern nu desperat letar efter), och de måste dessutom försöka få tag på de 3 gram svart meteoritjärn som krävs i denna process. När de funnit smeden och fått svärdet lagat återvänder de till kungen, och får ett nytt uppdrag — förgör Mörkermagikern! (som vid det här laget har skapat en glaciär av halva kungariket, och dessutom vuxit i både kraft och magiskt kunnande). Om detta lyckas kommer demonen Trugh-ûlbar (som hade besatt Mörkermagikerns kropp) att återuppstå i Kungens skepnad, vilket ingen märker förrän allt börjar gå väldigt fel i riket. RPna får i uppdrag av kungens Riksmarskalk att utreda mysteriet med den galne kungen, och lyckas med hjälp av svärdet som var brutet och sina tidigare erfarenheter åter bringa ordning i riket, osv.

KAMPANJKRYDDOR

Det finns åtskilliga åtgärder SL kan vidta för att få en extra känsla i kampanjerna.

"Gubben i lådan..."



Något som kan vara roligt för både spelare och spelledare är en person som dyker upp i flera av kampanjens äventyr, och som rollpersonerna till slut kommer att känna igen. Denna person kan till exempel vara en jobbig pratkvarn som alltid dyker upp i alla möjliga situationer och beter sig allmänt störande för rollpersonerna, som helst vill bli av med honom, men ändå kan de inte be honom dra, eftersom han egentligen bara vill väl och kan vara värdefull informationskälla. Första gången rollpersonerna möter honom bör han ha en viktig roll, till exempel genom att förmedla information till rollpersonerna som hjälper dem att lösa ett stort problem. Sedan kan han

dyka upp på alla möjliga ställen, vid alla möjliga tillfällen. När rollpersonerna skuggar någon på gatan kan han plötsligt dyka upp: *"Tjenare, kamrater! Det var ett tag sen sist. Härligt väder, inte sant? Vad gör ni förresten i de här kvarteren, och varför har ni vapen i händerna? Jaså, skuggar ni killen där borta! Ja, då ska jag väl inte störa då. Förresten, har ni några kopparstycken till övers åt mig? Jag är nämligen väldigt sugen på en öl..."* Eller när rollpersonerna väntar ett viktigt möte på ett värdshus kan han också dyka upp. Vilken stad eller plats rollpersonerna än befinner sig i eller på, så kan han av en ren tillfällighet dyka upp: *"Va! Har ni också hittat hit. Vad roligt att se er igen. Har ni hört det senaste? Nä, jag tänkte väl det. Då ska jag berätta..."*

Ärkefiender

En annan intressant "gubben-i-lådan-sekvens" är ett annat äventyrargäng av väl beskrivna SLP som har en benägenhet att dyka upp när rollpersonerna minst anar det, för att sätta käppar i hjulet för dem. Precis som Asterix och Obelix gör för piraterna i Asterix-serierna. Oerhört roande.

De ska inte dyka upp i alla äventyr, kanske bara var tredje eller så. Detta gäng kan för första gången dyka upp i ett äventyr som spelarna kämpat hårt med, och helt enkelt lura rollpersonerna på deras belöning, utan att själva ha jobbat för det. Detta kan reta spelarna till vansinne och få dem att utse gruppen till dödsfiender. Må så vara. Låt rollpersonerna stöta på dem någon mer gång, eller bara ana att de finns i närheten. Spelarna ska nästan känna sig utnyttjade av gänget, som aldrig tycks jobba för att bli rika; de lever på rollpersonerna. Om rollpersonerna misslyckas med ett äventyr, kan de vid ett annat tillfälle höra ryktas om hur ett annat gäng däremot lyckades... En SL som kan hantera ett sådant gäng på rätt sätt kan han få rollpersonernas spelare att bli riktigt paranoida. Saker och ting som går rollpersonerna emot är gängets fel. Till slut är allting deras fel. De ligger bakom allting! Snart skyller de till och med på dem om det skulle bli dåligt väder!

SL måste dock vara försiktig så att gänget inte alltid tar alla belöningar då de dyker upp, utan bara en del av dem. Annars kommer spelarna bara tröttna på att spela. *"De där @*Ω•‹✱Δ◊ idioterna dyker ju alltid upp och förstör allting..."*

Helst kan en SLP ur gänget utgöras av en gammal bekant till en av rollpersonerna, förslagsvis en gemensam kamrat från Kriget mot svartfolken år 673 eller en studiekamrat från magikerakademin (som alltid tog rollpersonens stav, och skyllde allting på den oskyldiga rollpersonen som fick stå till svars inför Mästermagikerna för saker som han aldrig gjort). Ett sådant gäng av ärkefiender bör bara användas om SL verkligen vet hur han ska hantera dem och spelarna kan rollspela bra. Gänget kan bara användas till längre spelkampanjer, eftersom de ska dyka upp vid flera tillfällen men ändå inte allt för ofta. De kommer att bli rollpersonernas sanna fiender genom kampanjens gång. Mycket nöjsamt.

Om rollpersonerna lyckas konfrontera gänget och strid bryter ut, låt dessa strider inte ta kål på endera gruppen. Om det inte går att avbryta striden på något vis, så kan en påhittig SL kan hitta på de mest otroliga avslutningar på en strid, som inte medför att ena partens utplånas. Till exempel kan en stark trupp stadsvakter komma och stoppa striden. De ställer en massa obekväma frågor och det framgår senare (med vittnens hjälp) att det var rollpersonerna som började, och i värsta fall lyckas gänget sätta dit rollpersonerna... lång näsa. I en blodig strid som inte kan avbrytas, är det bästa att någon envis person ur gänget — mirakulöst nog — lyckas slinka undan, för att bilda ett nytt gäng och göra comeback. *"Nej, sablar. Inte han, säg att det inte är sant. Jag trodde att vi blev av med honom i förrförra äventyret... Efter honom! Låt honom inte komma undan den här gången också..."*

"Spring för livet!"

En speciell känsla är upplevelsen av att kämpa för livet. Många äventyr och kampanjer går gärna ut på att tjäna gulddubloner och magiska föremål; det blir tjatigt i längden. Till slut är rollpersonerna så otroligt överlägsna att de knappt går att besegra; då blir det inte särskilt mycket utmaning och spänning i äventyren. I stället för att alltid spela äventyr för att tjäna saker och ting, kan SL leda äventyr där rollpersonerna kämpar för sina liv. Kanske har rollpersonerna gjort något i ett tidigare äventyr som retat någon mäktigare och därför har de fått en lång svans av lönnmördare, prisjägare och torpeder efter sig. Rollpersonerna är kanske efterlysta av Kungen, har något olagligt föremål, är halvorcher som jagas av allt och



alla, etc. Rollpersonerna får kämpa för sina eget liv; det ger en känsla av att de lever i en förgången, laglös tid där den starkes lag råder.

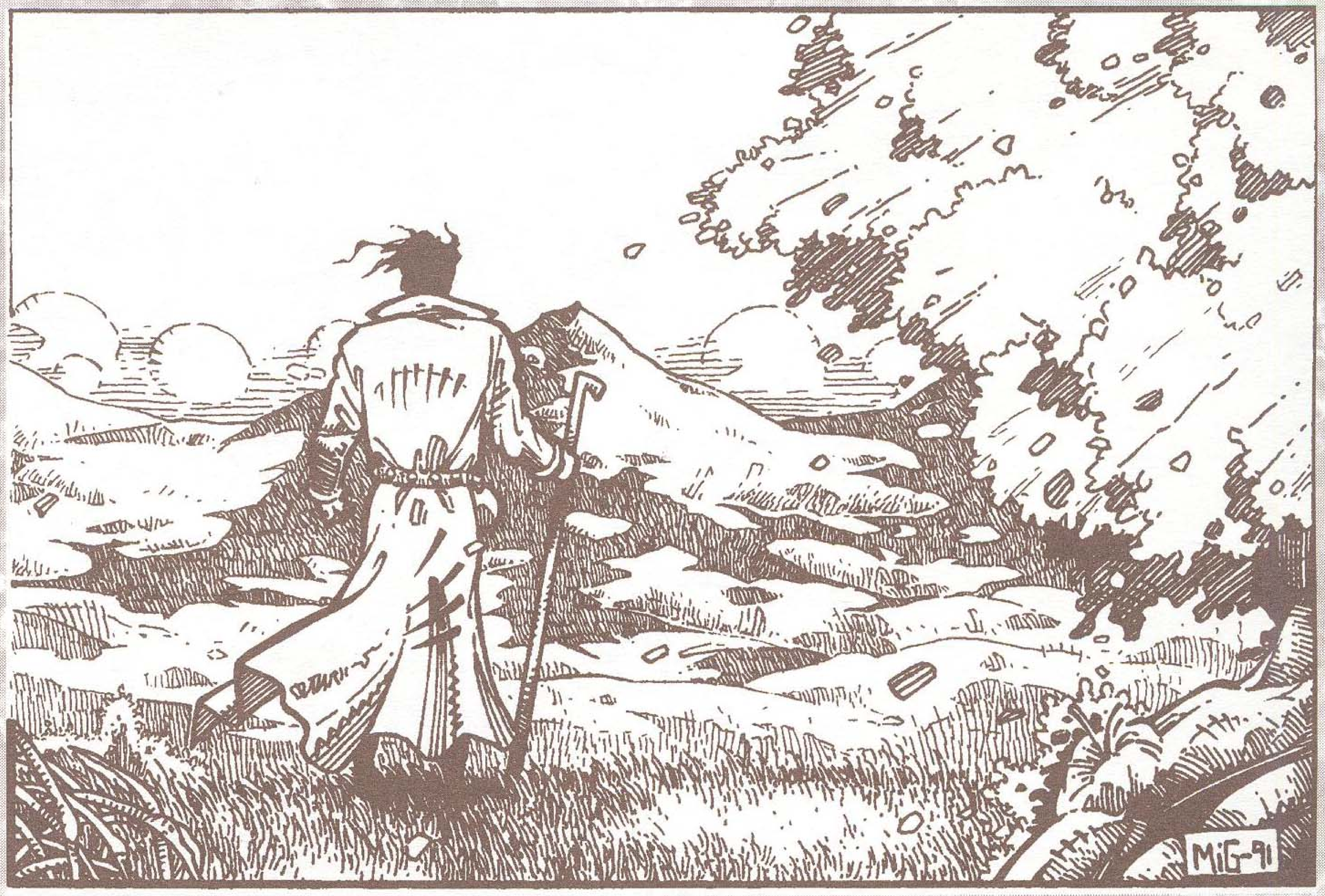
Personlig bakgrund
SL kan förse RPna med en noggrant beskriven bakgrundshistoria (det räcker ofta med ett eller två A4-ark) där rollpersonens uppväxt beskrivs och där det motiveras varför rollpersonen äventyrar och varför personen har den personlighet han har. Spelarna bör tala om, eller skriva, ungefär hur de vill att deras bakgrund ska vara, och med det som utgångspunkt kan SL författa den. Bakgrunden kan gärna innehålla många spännande händelser och möten med personer som kanske senare påträffas i kampanjen. I bakgrunden kan också platser som delar av kampanjen utspelar sig på beskrivas. Där kan också vissa "problem" placeras in, till exempel skulder till tjuvgillen, gamla straff, händelser som skapat vändpunkter i rollpersonens liv, m. m. Bakgrunder kan "tvinga" rollpersoner till kampanjer och äventyr. Låt gärna rollpersonernas bakgrunder sammanflätas med varandra, så att de träffat samma personer eller mötts tidigare under uppväxten, etc.

En personlig bakgrund tillhör bara en rollperson och får bara läsas av rollpersonens spelare (och givetvis av SL). Spelaren får själv avgöra vad han vill avslöja för sina medspelare; med egna ord.

I personliga bakgrunder kan det också beskrivas om rollpersonen kanske jobbar för andra makter. Han kanske rentav är spion!

Liv efter döden

Om en spelares rollperson dör mitt under ett äventyr så kan SL omedelbart låta honom börja skapa en ny rollperson. Under tiden fortsätter äventyret med de kvarvarande rollpersonerna. SL kan sedan lätt finna en lämplig situation där den nyskapade rollpersonen kan föras in i spelet och möta de andra äventyrarna, exempelvis på ett värdshus, vid ett rån (där den nye RPn är offret och de övriga RPna hans räddare). En sådan situation ordanr genast goda relationer mellan äventyrarna och den nye RPn. Det är givetvis inte tillåtet att "testamentera" sin rollpersons egendom till sin nästa rollperson. "Föregångaren" lär ju knappast känna sin efterträdare (däremot kan ju hans kamrater förvalta hans utrustning tills den får någonanvändning...).





KAPITEL NIO: VARELSER

Invånarna i staden Chronopia kommer i alla färger, former och smaker. Det är en av världens största städer, och dess mångkulturella samhälle, blomstrande handel, omfattande lärdomar, stora antal skolor, skickliga hantverkare och centrala läge lockar till sig människor, alver, dvärgar, orcher, troll, Hängivna och högländare från när och fjärran.

Som hjälp för SL när han gör egna äventyr beskrivs i detta kapitel ett stort antal olika slags invånare i staden.



"Vanliga människor"

Istaden Chronopia finns det en stor andel mer eller mindre vanliga människor, alltså till skillnad från dvärgar, alver, etc. De som beskrivs här är lönnmördare, munk, köpman, hantverkare, gycklare, värdshusvärd och bråkstake.

Grundegenskaper	Löm	Mun	Köp	Han	Gyc	Värd	Bråk
STY	11	11	11	12	11	10	13
STO	13	12	12	13	10	14	14
FYS	10	9	10	12	13	12	12
SMI	15	10	10	11	15	10	11
INT	12	14	14	12	12	12	10
PSY	14	14	13	11	11	11	9
KAR	11	13	14	11	11	12	10
KP	12	10	11	13	12	13	13
SB	±0	±0	±0	±0	±0	±0	+1

Färdigheter	FV	FV	FV	FV	FV	FV	FV
ADMINISTRATION	—	9	13	12	—	11	—
AKROBATIK	14	—	—	—	13	—	—
AVVÄPNA	14	—	—	—	—	—	—
DRA VAPEN	14	—	—	—	—	—	—
FINNA DOLDA TING	12	13	13	12	10	10	9
GYCKELKONSTER	—	—	—	—	15	—	—
HANTERA FÄLLOR	14	—	—	—	9	—	—
HANTVERK #1	10	11	12	15	—	10	—
HANTVERK #2	—	—	—	12	—	—	—
HOPPA	14	8	7	9	15	10	11
KLÄTTRA	13	8	8	10	13	10	11
LÅSDYRKNING	14	—	—	8	9	—	—
SKÅDESPELERI	13	—	—	—	12	—	—
SLAGSMÅL	10	13	9	11	13	13	13
SMYGA	13	6	5	5	11	7	8
STRIDSKONST	13	10	—	—	—	—	—
UPPTÄCKA FARA	13	9	8	8	11	13	10
VAPEN #1	14	9	8	8	10	10	12
VAPEN #2	12	—	—	—	7	—	8
VAPEN #3	5	—	—	—	—	—	8
ÖRT/GIFTKUNSKAP	12 (G)	13 (Ö)	—	—	—	—	—
FÖRFLYTTNING:	L11	L10	L10	L10	L10	L10	L10

Utrustning: Alla har vad de behöver för sin yrkesutövning, men sällan något över medelmåttig standard.



Alvisk lönnmördare

BLAND DET OTREVLIGASTE du kan möta i staden Chronopia är en alv som valt den smala vägen. De är hänsynslösa, blodtörstiga, utan skrupler och oerhört skickliga på det de gör. De agerar både inom Klingornas Allians och på egen hand.

Grundeg.	Typvärde
STY	13
STO	16
FYS	15
SMI	19
INT	13
PSY	14
KAR	13
KP	16
SB	+1T2

Färdighet	FV
AKROBATIK	18
AVVÄPNA	15
DRA VAPEN	16
FINNA DOLDA TING	14
GIFTKUNSKAP	14
HANTERA FÄLLOR	14
KLÄTTRA	15
LYSSNA	13
LÅSDYRKNING	14
LÄPPLÄSNING	13
SKÅDESPELERI	13
SMYGA	15
STRIDSKONST	16
UPPTÄCKA FARA	16
VAPEN #1	16
VAPEN #2	12
VAPEN #3	10
FÖRFLYTTNING:	L12

UTRUSTNING: GIFTER (ALLTID ETT PAR TRE DOSER SVART LOTUS), DOLK, STRYPSNARA, GLIMMERPLATTA, SVARTA ÅTSITTANDE KLÄDER, DYRKSATS, BLÅSRÖR.



Bard

PÅ ALLA STADEN CHRONOPIAS tavernor och i alla palats finns barder som sjunger och spelar, berättar historier och konverserar för sitt levebröd, några hyggligt duktiga och goda berättare, andra outhärdligt falsksjungande och med dålig humor, men de sistnämnda brukar inte bli särskilt långlivade...

Grundeg.	Falsksång.	Skönsång.
STY	10	9
STO	13	14
FYS	10	11
SMI	12	14
INT	12	13
PSY	11	12
KAR	10	15
KP	12	13
SB	±0	±0

FärdighetFV	FV	
BLUFFA	15	12
DANS	9	15
MUTA	12	15
SJUNGA	8	16
SLAGSMÅL	14	11
SPELA INSTRUM. #1	7	16
SPELA INSTRUM. #2	4	12
SPELA INSTRUM. #3	4	10
STJÄLA FÖREMÅL	15	12
UNDRE VÄRLDEN	12	17
VAPEN #1	12	13
VAPEN #2	10	8
FÖRFLYTTNING:	L10	L10

Utrustning: Falsksångaren har inte så gott om pengar varför han klär sig i sjaskiga kläder, har ett ständigt ostämt stränginstrument och ett vapen av acceptabel kvalitet. Skönsångaren har fina, pråliga kläder, instrument av yppersta kvalitet och ett handvapen.



Renblodig Krigsherre

De Renblodiga" är Hängivna människor som bildat en egen privatarmé som dag som natt drar runt staden Chronopias gator och "renar" dem från alla de inte tycker om — huvudsakligen orcher, gobliner, wongoser och andra icke-människor. De är klädda i silverhjälmar och vita kåpor och är väl egentligen inte bättre än vilket gatugäng som helst.

Grundeg.	Typvärde
STY	15
STO	16
FYS	14
SMI	13
INT	11
PSY	13
KAR	10
KP	15
SB	+1T2

Färdighet	FV
AVSTÅNDSVAPEN #1	14
AVSTÅNDSVAPEN #2	10
DRA VAPEN	15
FINNA DOLDA TING	8
HOPPA	14
KLÄTTRA	12
NÄRSTRIDSVAPEN #1	18
NÄRSTRIDSVAPEN #2	16
NÄRSTRIDSVAPEN #3	12
SLAGSMÅL	15
SPÅRA	10
UPPTÄCKA FARA	8
VANLIG SKÖLD	14
FÖRFLYTTNING:	L11

Utrustning: Silverhjälm (abs 6), vit kåpa, lång ringbrynja, stora, farliga vapen.



Dimalv

Dimalverna är högvuxna, ståtliga, respektingivande och allmänt illa omtyckta för sin arrogans och högdragenhet. De själva tycker inte särdeles mycket om staden Chronopia heller, i deras ögon en degenererad, smutsig, bullrande håla utan någon som helst kultur, förfining eller omsorg. De dimalver som finns i staden Chronopia är oftast bara på tillfällig visit (kanske bara några hundra år), och verkar som hantverkare, forskare, köpmän eller lärare.

Grundeg.	Typvärde
STY	15
STO	18
FYS	14
SMI	13
INT	15
PSY	20
KAR	15
KP	16
SB	+1T4

Färdighet	FV
ADMINISTRATION	15
AVSTÅNDSVAPEN #1	17
AVSTÅNDSVAPEN #1	19
FINNA DOLDA TING	14
DRA VAPEN	16
GEOGRAFI	16
HOPPA	14
KLÄTTRA	13
KÖPSLÅ	13
LÄRDOMSFÄRDIGH. #1	12
LÄRDOMSFÄRDIGH. #1	16
LÄRDOMSFÄRDIGH. #1	20
MAGISKOLA (VALFRI)	14
NÄRSTRIDSVAPEN #1	19
NÄRSTRIDSVAPEN #2	17
NÄRSTRIDSVAPEN #3	15
NÄRSTRIDSVAPEN #4	15
SJUNGA	22
SPELA INSTRUMENT #1	16
SPELA INSTRUMENT #2	10
SPÅRA	16
UPPTÄCKA FARA	19
ZOOLOGI	14
ÖVERTALA	19
FÖRFLYTTNING:	L11

Besvärjelser: Samtliga tillgängliga besvärjelser FV 10+1T6

Utrustning: De har vad de behöver.



Dvärgisk advokat

Dvärgar är otroligt principfasta organisatörer med ett mycket gott affärssinne och en strålande förmåga att sluta förmånliga avtal och därför anställer gärna människorna dem som affärs– eller krigsadvokater. Oavsett vilket är de värda sin vikt i dukater för ett avtal ingått via ett dvärgiskt ombud finns det ingen som bryter utan att plikta med sitt liv, något man är medveten om i staden Chronopias affärsvärld.

GRUNDEG.	LÄRLING	KUNNIG	MÄSTARE
STY	15	15	15
STO	8	8	8
FYS	14	14	14
SMI	12	12	12
INT	12	16	18
PSY	15	19	24
KAR	14	15	16
KP	11	11	11
SB	±0	±0	±0

FÄRDIGHETER	FV	FV	FV
ADMINISTR.	8	13	18
TALA CHRONOS	5	9	16
DRA VAPEN	9	12	15
FINNA DOLDA TING	11	13	11
GEOGRAFI	8	11	14
GEOLOGI	12	15	18
HANTVERK	8	11	14
HERALDIK	9	12	15
LYSSNA	11	9	7
LÄSA/SKRIVA	10	14	18
VAPEN #1	12	14	16
VAPEN #2	12	14	16
VAPEN #3	12	14	16
FÖRFLYTTN.:	L10	L10	L10

UTRUSTNING: LAGLUNTA, PROPRA KLÄDER, GÄRNA STRIDSYXA OCH EN ELLER ETT PAR TJÄNARE.



DVÄRGISK HANTVERKARE

DVÄRGISKA HANTVERKARE är kompetenta, pålitliga men svårprutade och lättretade om man anmärker på deras hantverk, ett företag som kan sluta med att man vaknar djupt ned i en gasgruva eller får en dvärgisk stridsyxa i pannan, en upplevelse man garanterat kan undvara. De kan vara vapensmeder, ingenjörer, mekaniker eller krigsmaskinsreparatörer.

GRUNDEG.	LÄRLING	KUNNIG	MÄSTARE
STY	15	17	19
STO	8	8	8
FYS	14	14	14
SMI	11	13	15
INT	12	13	14
PSY	13	16	20
KAR	11	13	15
KP	11	12	12
SB	±0	±0	±0

FÄRDIGHET	FV	FV	FV
ADMINISTR.	7	11	15
TALA CHRONOS	5	9	16
DRA VAPEN	11	13	15
GEOLOGI	10	12	14
HANTVERK #1	8	15	22
HANTVERK #2	4	10	18
HANTVERK #3	4	7	14
KÖPSLÅ	8	12	16
RÄKNING	10	13	16
VAPEN #1	14	15	16
VAPEN #2	6	8	10
VÄRDERA	12	14	16
FÖRFLYTTNING:	L10	L10	L10

UTRUSTNING: ETT DVÄRGISKT VAPEN (VANLIGEN STRIDSYXA), VERKTYG FÖR YRKESUTÖVANDE, RUSTNING VID BEHOV (VANLIGEN RINGBRYNJA).



Edsvurna

De Edsvurna är de Hängivnas krigare — högresta, hänsynslösa slagskämpar med stora nekrologiska vapen besatta av demoner. Där de drar fram lämnas inte ett grässtrå levande.

Utrustning: Samtliga bär tunga helrustningar (ABS 8), två närstridsvapen och ett avståndsvapen. Officerarna, krigsherrarna samt vissa av soldaterna har nekrologiska tillbehör och utrustning.

Grundeg.	Kri-gare	Offi-cer	Krigs-herre
STY	14	16	18
STO	15	16	17
FYS	14	15	15
SMI	13	13	13
INT	10	12	14
PSY	13	14	14
KAR	10	10	15
KP	15	16	16
SB	+1	+1T2	+1T4

Färdighet	FV	FV	FV
AVSTÅNDS-VAPEN #1	11	13	15
AVSTÅNDS-VAPEN #2	11	13	15
DRA VAPEN	13	15	17
FINNA DOLDA TING	7	9	12
HOPPA	14	14	14
NÄRSTRIDS-VAPEN #1	13	16	19
NÄRSTRIDS-VAPEN #2	11	13	15
NÄRSTRIDS-VAPEN #3	11	13	15
RIDA	14	16	18
SLAGSMÅL	11	13	15
SPÅRA	4	6	10
STRATEGI	4	10	16
TAKTIK	5	11	16
UPPTÄCKA FARA	6	8	10
VANLIG SKÖLD	8	10	12
FÖRFLYTTNING:	L11	L11	L11



Galdermästare

En Galdermästare är en medlem av Galdermästarnas Gille, där nästan samtliga staden Chronopias elementarmagiker ingår. De bär alla blåa kåpor som väcker respekt när de flanerar gatorna. Ingen vill ju bli en magikers ovän.

Besvärjelser: En lärling behärskar 4 besvärjelser till FV 8, en lärd 4 besvärjelser till FV 14, 2 till FV 12 och 3 till FV 10 och en mästare 2 besvärjelser till FV 23, 4 till FV 18, 4 till FV 15 och samtliga övriga tillgängliga till FV 10.

Utrustning: Formelsamling, Magikerstav.

GRUNDEG.	LÄR-LING	LÄRD	MÄS-TARE
STY	10	10	9
STO	13	13	13
FYS	11	10	9
SMI	11	11	12
INT	15	17	19
PSY	16	20	25
KAR	12	13	14
KP	12	12	11
SB	±0	±0	±0

FÄRDIGHET	FV	FV	FV
ASTROLOGI	9	13	17
DROG-KUNSKAP	8	12	16
ELEMENTAR-MAGI	8	15	22
KUNSKAP OM MAGI	8	15	22
KÄNNA MAGI	8	15	22
LÄRDOMS-FÄRDIGHET #1	8	12	16
LÄRDOMS-FÄRDIGHET #2	—	8	12
LÄRDOMS-FÄRDIGHET #3	—	6	10
LÄSA/SKRIVA (VALFRITT)	16	20	22
MAGISTUDIER	12	16	20
SCHACK OCH BRÄDSPEL	10	14	18
TRÄSTAV	10	12	14
UPPTÄCKA FARA		8	1216
FÖRFLYTTNING: L10			



GLADIATOR

Staden Chronopias gladiatorer är hårdföra och ytterst dödliga män, kvinnor och monster uppfödda och tränade på gladiatorskolorna och sedan sålde till agenturerna för att slåss för sin frihet på Arenan. Här beskrivs endast mänskliga gladiatorer.

GRUNDEG.	NYBÖR-JARE	RING-RÄV	ÄRRAD VETE-RAN
STY	12	13	14
STO	14	14	14
FYS	12	14	15
SMI	14	13	12
INT	11	12	12
PSY	11	13	14
KAR	11	10	9
KP	13	14	14
SB	±0	+1	+1

FÄRDIGHET	FV	FV	FV
AVVÄPNA	11	12	14
DRA VAPEN	11	13	15
HOPPA	11	13	15
KLÄTTRA	9	11	13
SKÖLD #1	12	14	15
SKÖLD #2	8	10	12
SLAGSMÅL	12	14	16
TVÅ VAPEN	9	11	13
UPPTÄCKA FARA	8	11	14
VAPEN #1	13	15	17
VAPEN #2	12	14	15
VAPEN #3	8	10	12
VAPEN #4	8	10	12
FÖRFLYTTN.	:L11	L11	L11

UTRUSTNING: DE VAPEN OCH DE RUSTNINGAR SOM GLADIATORN HAR RÅD ATT INFÖRSKAFFA FÖR PRISPENGARNA. SOM NYBÖRJARE TILLHANDAHÅLLER AGENTUREN VAPEN OCH RUSTNING AV MEDELMÅTTIG KVALITET.



HYRSVÄRD

Att vara hyrsvärd är ett av de vanligare försörjningssätten i staden Chronopia. Ett sant hyrsvärd är en råbarkad hårdnackad och ärrad slagskämpe som man skall undvika att hamna i bråk med. Barmhärtighet är nämligen en lyx de lärt sig att undvara under sina år med svärdet som trotjänare och döden ständigt flåsande i nacken.

Utrustning: Ett värdigt hyrsvärd lägger ned i stort sett alla sina inkomster på vapen och rustning. Han äger också en häst av varierande kvalitet. Självklart äger en sergeant eller en kapten mångfaldigt bättre utrustning än det vanliga hyrsvärdet. För information om löneskillnader se avsnittet om Fria Kompanier. Många hyrsvärd skaffar sig nekrologiska vapen eller förbättrar sin egen kropp nekrologi.

Grundeg.	Hyrsvärd	Sergeant	Kapten
STY	14	15	16
STO	13	14	15
FYS	12	14	16
SMI	12	13	14
INT	11	12	13
PSY	11	13	15
KAR	11	13	15
KP	13	14	16
SB	+1	+1	+1T2

Färdighet	FV	FV	FV
AVVÄPNA	11	13	15
DRA VAPEN	13	15	17
FINNA DOLDA TING	11	13	15
HOPPA	11	13	15
KLÄTTRA	11	13	15
LYSSNA	9	11	13
RIDA	12	15	18
SKÖLD #1	11	14	17
SKÖLD #2	8	10	12
SLAGSMÅL	12	14	16
SMYGA	11	12	14
SPÅRA	9	11	13
UPPTÄCKA FARA	10	13	16
VAPEN #1	13	16	19
VAPEN #2	11	14	17
VAPEN #3	8	12	15
FÖRFLYTTN.:	L10	L11	L11



HÖGLÄNDARE

På staden Chronopias gator stöter man ibland ihop med högländare, stolta, resliga krigare från norden som till och med överglänser det Svarta Gardet i fråga om kroppshydda och muskler. De stannar sällan länge i staden, men skapar sig ändå ofta ett stort rykte på Arenan och tavernorna.

GRUNDEG.	TYPVÄRDE
STY	15
STO	19
FYS	15
SMI	12
INT	12
PSY	12
KAR	12
KP	17
SB	+1T4

FÄRDIGHET	FV
HANTERA FÄLLOR	13
HOPPA	13
KLÄTTRA	13
LYSSNA	11
RIDA	17
SLAGSMÅL	15
SMYGA	11
TALA CHRONOS	8
TVÅHANDSSVÄRD	15
UPPTÄCKA FARA	13
VAPEN #2	14
VAPEN #3	10
ÖVERLEVNAD	15
FÖRFLYTTNING:	L11

UTRUSTNING: HÖGLÄNDARE BÄR LÅNGA RINGBRYNJOR OCH STORA TVÅHANDSSVÄRD (HEDERSSVÄRD), NÅGRA GULDDUBLONER OCH HAR SÅ GOTT SOM ALLTID EN FÖRSTKLASSIG STRIDSHÄST VÄNTANDE I NÅGOT AV STADSPORTARNAS HYRSTALL.



"HÖK"

HÖKARNA ÄR STADEN Chronopias största gäng, men inte det med farligaste. Medlemmarna tatuerar in gängsymbolen, en slaghök, på sin högra överarm vid initiationen och rakar normalt hela huvudet, undantaget en smal strimma som löper från panna till nacke. Sedan överöses kroppen med fler och fler tatueringar som, om man har de rätta kunskaperna, berättar gängmedlemmens historia för betraktaren.

UTRUSTNING: VALFRITT NÄRSTRIDSVAPEN, LÄTTARE RUSTNING (TYG, LÄDER, HÄRDAT LÄDER), NÅGRA GULDDUBLONER.

GRUNDEG.	DUVUNGE	UNGHÖK	SLAGHÖK
STY	12	13	14
STO	11	12	13
FYS	11	12	13
SMI	12	13	14
INT	10	11	11
PSY	12	13	14
KAR	10	9	8
KP	11	12	13
SB	±0	±0	+1

FÄRDIGHET	FV	FV	FV
AKROBATIK	4	5	9
BLUFFA	8	10	13
FINNA DOLDA TING	8	10	12
HASARDSPEL	12	15	18
HOPPA	11	12	13
KASTKNIV	4	5	9
KLÄTTRA	11	12	13
NÄRSTRIDSVAPEN #1	10	12	14
NÄRSTRIDSVAPEN #2	6	10	14
SKÖLD (VALFRI)	7	9	11
SLAGSMÅL	11	13	15
SMYGA	12	13	14
SPÅRA	6	10	15
UNDRE VÄRLDEN	8	11	14
UPPTÄCKA FARA	8	10	12
FÖRFLYTTNING:	L10	L10	L11



ISBARBAR

FRÅN NORRLÄNDERNA har ett antal blåhudade isbarbarer färdats till staden Chronopia för att vara nära Ishäxan som de dyrkar som en gudinna. De går klädda i enkla kläder av djurpälsar och bär ständigt med sig sina hullingförsedda spjut kända för de obehagliga sår de kan åstadkomma.

Grundeg.	Typvärde
STY	14
STO	13
FYS	15
SMI	12
INT	10
PSY	10
KAR	8
KP	14
SB	+1

Färdighet	FV
DOLK	14
HANTERA FÄLLOR	12
HOPPA	15
KLÄTTRA	12
SLAGSMÅL	12
SMYGA	13
SPJUT (1T8+2)	13
TUNDERISKA	19
UPPTÄCKA FARA	11
ÖVERLEVNAD	15
FÖRFLYTTNING:	L11

UTRUSTNING: HULLINGFÖRSETT SPJUT, DOLK, PÄLSKLÄDER (ABS 2), NÅGRA MINDRE MÄNGDER GULDDUBLONER.



KURTISAN

DE TUSEN FRÖJDERNAS gata är fylld med både vackra och fula kvinnor som bjuder ut sina kroppar och själar till försäljning. Några kan man eventuellt lita på, men långt ifrån alla. Det är säkrast att alltid ha svärdet till hands när man besöker en kurtisan.

Grundeg.	Billig	Dyr	Lyx
STY	12	10	10
STO	14	12	12
FYS	9	10	11
SMI	11	12	13
INT	10	11	12
PSY	10	11	12
KAR	10	13	16
KP	12	11	12
SB	+1	±0	±0

Färdighet	FV	FV	FV
BLUFFA	13	12	12
DANS	7	12	17
DOLK	14	12	10
FINNA DOLDA TING	10	11	12
LÅSDYRKNING	9	7	7
MASSAGE	8	11	14
SJUNGA	7	12	17
SLAGSMÅL	12	11	10
STJÄLA FÖREMÅL	13	11	9
ÖVERTALA	11	13	15
FÖRFLYTTNING:	L10	L10	L10

UTRUSTNING: KLÄDER AV VARIERANDE STIL OCH PRISKLASS, SMINK, VÄLDOFTANDE KROPPSOLJOR, GETTARMAR, DOLK OCH DIVERSE MINDRE INBROTTSVERKTYG.



Ljusalvs-spefågel

LJUSALVERNAS SKÄMTSAMMA, nästan lite elaka, attityd och deras enorma vighet och spänst gör dem till mer än fullgoda Spefåglar. De skiljer sig från andra medlemmar av Spefåglarna genom att klä sig i harlekinkostymer i brunt, gult och grönt istället för de sedvanliga starka färgerna.

Grundeg.	Typvärde
STY	11
STO	15
FYS	12
SMI	17
INT	13
PSY	12
KAR	15
KP	14
SB	+1

Färdighet	FV
AKROBATIK	18
AVVÄPNA	12
BUKTALA	14
DANS	11
DRA VAPEN	13
GYCKELKONSTER	18
LÅSDYRKNING	13
SJUNGA	12
SMYGA	14
STJÄLA FÖREMÅL	16
VAPEN #1	14
VAPEN #2	13
FÖRFLYTTNING:	L11

UTRUSTNING: DEN OBLIGATORISKA HARLEKINDRÄKTEN, ANSIKTSMASK, ETT LÄTT VAPEN (KORTSVÄRD ELLER LIKNANDE), ETT KASTVAPEN (VANLIGEN KASTDOLK).



ORCHISK LIVVAKT

ORCHERNA ÄR KANSKE staden Chronopias dummaste invånare, möjligtvis undantaget goblinerna och trollen, och slutar därför ofta som exempelvis livvakter åt mindre nogräknade typer. De är brutala, korta i humöret och starka.

Grundeg.	Lodare	Livvakt	Veteran
STY	16	17	18
STO	13	13	14
FYS	16	17	18
SMI	11	11	12
INT	9	10	10
PSY	9	10	11
KAR	9	10	8
KP	15	15	16
SB	+1	+1T2	+1T2

Färdighet	FV	FV	FV
AVVÄPNA	8	11	14
DRA VAPEN	11	13	15
FINNA DOLDA TING	11	13	15
HOPPA	9	11	13
KLÄTTRA	8	10	12
LYSSNA	11	12	13
SLAGSMÅL	12	14	16
SMYGA	9	12	15
UPPTÄCKA FARA	9	11	13
VAPEN #1	11	14	17
VAPEN #2	8	11	14
VAPEN #3	8	11	14
FÖRFLYTTN.: L11			

UTRUSTNING: VALFRIA HANDVAPEN (VANLIGEN SPJUT, YXOR ELLER STÅNGVAPEN), RUSTNING (OFTAST FJÄLLPANSAR ELLER RINGBRYNJA) OCH IBLAND RIDDJUR (TEROSAUR).



RELIGIÖS FANATIKER

PÅ TEMPELBACKARNA kryllar det av religiösa fanatiker, den ena med en sannare lära än den andra och en tredje, fjärde, femte med den sannaste. De skiljer sig från varandra i storlek, styrka, färg och kläder men har en sak gemensamt; övertygelsen.

Grundeg.	Akolyt	Präst	Överstepräst
STY	11	10	10
STO	13	13	15
FYS	10	10	10
SMI	12	12	10
INT	12	13	15
PSY	12	14	17
KAR	11	12	13
KP	12	12	13
SB	±0	±0	±0

Färdighet	FV	FV	FV
BLUFFA	8	11	15
KÖPSLÅ	8	12	16
LÄRDOMSFÄRDIGH. #1	10	16	21
LÄRDOMSFÄRDIGH. #2	6	10	15
LÄRDOMSFÄRDIGH. #3	6	6	10
MAGISKOLA (VALFRI)	—	6	13
MUTA	10	13	16
VAPEN #1	8	11	14
ÖVERTALA	10	14	18
FÖRFLYTTN.:	L10	L10	L10

Utrustning: Alla religiösa fanatiker bär ständigt med sig sina religiösa skrifter så att de kan slå folk i skallen med sina åsikter. Akolyterna bär normalt endast den religiösa dräkten, medan prästerna och överstepästerna visserligen också där dräkten men den är alltid översållad med tecken på deras högvördighet.



Drakonitisk krigare

Drakonitiska krigare är högresta krokodilliknande ödlemän som letar sig fram med hjälp av sin luktkänsliga tunga. De är kända för att kunna göra intressanta saker med sina kraftiga svansar och för att de bokstavligen talat sover med båda ögonen öppna.

Grundeg.	Krigare	Elit-	Veteran
STY	15	17	18
STO	15	16	17
FYS	13	14	15
SMI	13	14	13
INT	11	12	12
PSY	13	14	15
KAR	11	10	10
KP	14	15	16
SB	+1T2	+1T4	+1T4

Färdighet	FV	FV	FV
AVVÄPNA	8	11	14
DRA VAPEN	12	14	16
FINNA DOLDA TING	11	13	15
HOPPA	9	11	13
KLÄTTRA	8	10	12
LYSSNA	11	12	13
SIMMA	15	17	19
SLAGSMÅL	10	13	16
SMYGA	9	12	15
SPÅRA	13	15	17
SVANS (1T6)	11	14	17
UPPTÄCKA FARA	9	11	13
VAPEN #1	12	15	18
VAPEN #2	8	11	14
VAPEN #3	8	11	14
FÖRFLYTTN.:	L11	L11	L11

Utrustning: Valfria handvapen (vanligen spjut, yxor eller stångvapen), rustning (oftast fjällpansar eller ringbrynja) och ibland riddjur.



SVARTA GARDET

DET SVARTA GARDET är Kejsarens livvakt och verktyg. De är obrottsligt lojala, omöjliga att muta, övertala eller diskutera med. Ser man någon av dem komma gående nedför gatan iklädd deras stora, svarta rustningar är det lika bra att hålla sig undan för att undvika bråk.

Grundeg.	Typvärde
STY	17
STO	17
FYS	16
SMI	13
INT	11
PSY	11
KAR	10
KP	17
SB	+1T4

Färdighet	FV
ARMBORST	15
BREDSVÄRD	16
DOLK	15
DRA VAPEN	17
FINNA DOLDA TING	9
HILLEBARD	14
HOPPA	14
RIDA	14
SAMMANSATT BÅGE	15
SLAGSMÅL	15
SPÅRA	14
TVÅHANDSSVÄRD	18
UNDRE VÄRLDEN	10
UPPTÄCKA FARA	12
VANLIG SKÖLD	14
FÖRFLYTTNING:	L11

UTRUSTNING: SVART ORNAMENTERAD HELRUSTNING (ABS 9), NEKROLOGISKA VAPEN OCH FÖRBÄTTRINGAR.



TEMPELHERRAR

DE HÄNGIVNAS MAGIKER, Tempelherrarna, är långa, smala varelser som saknar pupiller, ögonlock, läppar, näsa och ger ett otrevligt, skrämmande intryck. Deras kroppar ser kraftigt undernärda och klena ut, men deras magi är desto mäktigare

GRUNDEG.	TYPVÄRDE
STY	14
STO	18
FYS	11
SMI	12
INT	16
PSY	21
KAR	6
KP	15
SB	+1T2

FÄRDIGHET	FV
ALKEMI	17
DROGKUNSKAP	16
DÖDENS MAGI	24
GIFTKUNSKAP	18
KROPPSKONTROLL	17
MAGISTUDIER	15
MENTALISM	19
VAPEN #1	18
VAPEN #2	13
ÖVERTALA	24
FÖRFLYTTNING:	L11

BESVÄRJELSER: TEMPELHERRAR BEHÄRSKAR FÖLJANDE BESVÄRJELSER (M BETYDER ATT DE BESKRIVS I MAGIKERNS HANDBOK): ÖVERTYGA (M), HISTORIA (M), MOTSTÅNDSKRAFT, SKYDD, TANKEÖVERFÖRING, OSYNLIGHET, FÖRVRIDA LEM (M), ÄNDRA KROPP (M), SJUKDOM (M), SMÄRTA (M), ZOMBIE (M), BLODSTÖRTNING (M), FÖRRUTTNELSE (M), DEN DÖDES MINNE (M), FÖRTVINA (M), DÖDSLÄNK (M), FÖRBANNELSE (M). FV I BESVÄRJELSEN ÄR LIKA MED FV I MAGISKOLAN MINUS BESVÄRJELSENS SV, +1T6.

UTRUSTNING: EN TEMPELHERRE BÄR NORMALT BARA MED SIG EN STAV ELLER ETT SPJUT FÖRUTOM DE YTTERST SPARTANSKA KLÄDER, VANLIGEN GRÅA ELLER SVARTA KÅPOR.



TJUVAKTIG GOBLIN

GOBLINER ÄR KÄNDA för sin tjuvaktighet. Dessa små, lätt gröna, gynnare springer omkring på staden Chronopias gator i alldeles för stora kläder, dag som natt och vittjar vanligt hederligt folks, i den mån det går att tala om sådana i Chronopia, penningpungar.

GRUNDEG.	GATUNGE	TJUV	MÄSTERTJUV
STY	7	9	9
STO	6	7	8
FYS	11	15	16
SMI	16	16	18
INT	7	9	11
PSY	8	10	12
KAR	9	8	9
KP	9	11	12
SB	±0	±0	±0

FÄRDIGHET	FV	FV	FV
AKROBATIK	10	14	18
BLUFFA	7	9	11
DOLK	8	12	16
VAPEN	7	10	13
FINNA DOLDA TING	8	12	16
LÅSDYRKNING	6	10	14
STJÄLA FÖREMÅL	11	14	17
UNDRE VÄRLDEN	8	13	18
FÖRFLYTTN.:	L10	L10	L11

UTRUSTNING: EN GATUNGE BÄR MED SIG DET LILLA HAN ÄGER, NÅGRA TRASIGA KLÄDER, ETT PAR KOPPARSTYCKEN OCH EN LITEN ROSTIG DOLK. EN TJUV HAR ALLT HAN BEHÖVER FÖR ATT GÖRA INBROTT, FILAR, DYRKAR, NYCKELÄMNEN, GLIMMERPLATTOR OCH STENKULOR. MÄSTERTJUVEN HAR ALLT MEN VET ATT INTE VISA DET. I SINA KLÄDER HAR HAN HUNDRATALS SMÅ FICKOR OCH HEMLIGA FACK FYLLDA MED INBROTTSVERKTYG.



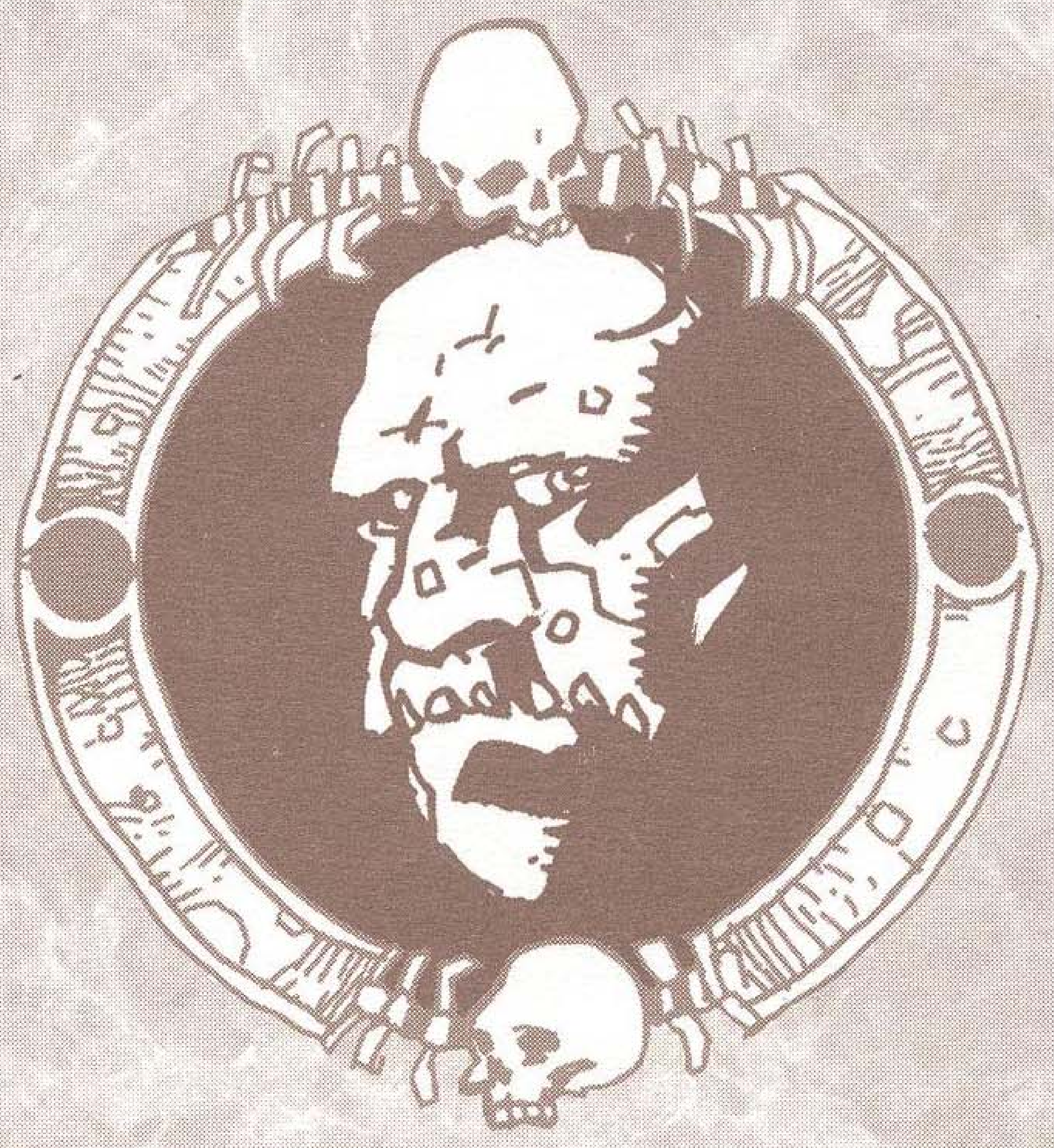
Typisk stadsalvs-yngling

En stor del av staden Chronopias överklass utgörs av de rika alviska handelshusens adelsynglingar. De styrker omkring på gatorna, bland kurtisanerna, handelsbodarna och tavernorna och utmanar de rivaliserande husens ynglingar på dueller. De är arroganta och överlägsna på alla tänkbara sätt.

Grundeg.	Typvärde
STY	12
STO	16
FYS	12
SMI	15
INT	13
PSY	13
KAR	13
KP	14
SB	+1

Färdighet	FV
ADMINISTRATION	12
DANS	13
DRA VAPEN	13
HERALDIK	10
HOPPA	11
KLÄTTRA	13
KÖPSLÅ	12
MUTA	13
MÅLERI	9
RÄKNING	14
SJUNGA	12
SPELA INSTRUMENT	12
VAPEN #1	13
VAPEN #2	7
FÖRFLYTTNING:	L11

Utrustning: Kläder av yppersta kvalitet och snitt, ett mindre antal medföljande mänskliga tjänare, eventuellt transportmedel i form av vagn eller bärstol, vapen och vid behov rustning.



Utkastar-troll

Troll är stornästa, starka, snälla, godtrogna, och ganska lättlurade. De är idealiska som utkastare och dörrvakter på tavernor. De retar sällan upp sig över småsaker och gör lydigt, ibland nästan för lydigt, vad deras arbetsgivare ber dem om. (En oförsiktig bråkmakare blir lätt till mos om han bråkar med fel värdshusvärd.)

Grundeg.	Typvärde
STY	19
STO	22
FYS	18
SMI	8
INT	7
PSY	11
KAR	7
KP	20
SB	+1T6

Färdighet	FV
BÄRSÄRKAGÅNG	14
HOPPA	11
KLÄTTRA	11
NÄRSTRIDSVAPEN #1	12
NÄRSTRIDSVAPEN #2	10
SLAGSMÅL	13
SMYGA	6
UPPTÄCKA FARA	7
FÖRFLYTTNING:	L11

Utrustning: Ett troll som jobbar som utkastare har oftast ett litet rum på värdshuset eller så sover han i skänkrummet efter stängningsdags. Populärt vapen är en överdimensionerad träklubba.



Wongosisk köpman

En wongosisk köpman kan sälja ett segelfartyg till en dvärg eller en dubbelyxa till en magiker. Inget är för svårt. De är intensiva, påträngande, angelägna små gulhyade varelser med breda leende och sjungande röster som helt enkelt inte går att motstå om man inte är oerhört luttrad eller har kraftiga öronproppar.

Grundeg.	Typvärde
STY	7
STO	8
FYS	12
SMI	10
INT	15
PSY	14
KAR	14
KP	10
SB	±0

Färdighet	FV
ADMINISTRATION	14
GEOGRAFI	11
HANTVERK	12
KORTSVÄRD/DOLK	11
KÖPSLÅ	17
RÄKNING	16
VÄRDERA	19
FÖRFLYTTNING:	L10

Utrustning: En wongosisk köpman har goda tillgångar, klär sig i kläder av det "rätta" snittet, har alltid en dolk eller ett kortsvärd fäst vid bältet, men bär aldrig med sig några summor eftersom deras rikedom och ärlighet gör att de är i princip enda i staden Chronopia som kan handla på kredit.



Äldste av Blodskulten

Blodskultens Äldste är uråldriga, odödliga, blodsugande bestar som besitter fantastiska krafter. Vissa kallar dem vampyrer. Det berättas att de kan förvandla sig till vargar, dimma och fladdermöss, att de äter människokött, suger blod och offrar spädbarn. De undviks av alla som inte dyrkar dem som gudar, vilket det finns många som gör.

Särskilda förmågor: En Äldste kan lugna ett offer genom att få ögonkontakt och övervinna offrets PSY med sin egen. Effekten blir att offret blir som drogat; sömnigt och oförmöget att göra något som helst motstånd, vare sig fysiskt eller psykiskt. Verkligheten ersätts av en drömlik tillvaro tills Äldsten släpper sitt mentala grepp om offret.

Grundeg.	Typvärde
STY	33
STO	13
FYS	0
SMI	16
INT	15
PSY	16
KAR	16
KP	22
SB	+1T6

Färdighet	FV
GÖMMA SIG	25
SLAGSMÅL	16
BETT (1T6, HALV SB)	15
AKROBATIK	20
SMYGA	25
UPPTÄCKA FARA	30
ÖVERTALA	21
FÖRFLYTTNING:	L12

- Äldste har inte vanliga KP. De tar visserligen skada av vanliga vapen (men bara halv normal skada), men dessa skador kan alltid läkas genom en natts sömn. En Äldste kan aldrig bli kritiskt skadad eller medvetslös, och de skador han får har således ingen egentlig effekt förutom att han kan inse att han har gett sig på ett alltför kraftfullt offer. När hans KP når noll flyr han automatiskt. Äldste är immuna mot all naturlig eld och kan läka magiska brännskador på en dag.
- Runsvärd, vapen av silver, och vissa andra magiska vapen gör full skada och kan också orsaka kritiska skador.

Utrustning: Allt de någonsin behöver, det vill säga oftast endast kläder då deras magiska krafter och otroliga fysiska styrka ofta räcker mer än väl.



Demon

En demon är en varelse från en annan dimension men som befinner sig i vår mänskliga värld på grund av att en demonolog har tvingat hit den med hjälp av mäktiga besvärjelser. Demoner kan uppträda i alla möjliga skepnader; från normal människogestalt till slingrande oformliga varelser, och de har ofta kaotiska förmågor av olika slag, vilket gör den till en helt oberäknelig varelse.

Demonernas fixering vid styrka och makt gör att de ofta är groteskt stora med betar, klor och andra naturliga vapen, om de inte har inneboende magi eller något annat som kan uppväga en mindre fysisk styrka.

Utseende: Varierar. Vanligtvis svart hud och röda eller gula ögon med mandelformade, svarta pupiller. Demoner har sällan något hår på kroppen. Kroppsform, antal kroppsdelar, storlek, etc., varierar enormt. Endast fantasin är begränsande.

Uppträdande: Varierar beroende på "livsmål" och uppgift. Inte nödvändigtvis ond, men så gott som alltid egoistisk på ett eller annat vis. Även om en demon kan vara en ödmjuk och blygsam tjänare, så är han det bara för att han vet att han kan vinna större fördelar senare.

Förmågor: 1T6+1 demoniska förmågor. De kan inte av egen kraft förflytta sig till den mänskliga världen, utan måste antingen skickas dit av en annan, mäktiga

Grundeg.	Typvärde
STY	26
STO	21
FYS	26
SMI	26
INT	16
PSY	26
KAR	1
KP	24
SB	+1T6

Färdighet	FV
1 BETT (1T8, HALV SB)	12
1 SPARK (1T6)	12
1 SVANSSNÄRT (1T8)	12
1T4 KLOR (1T8)	12
2 NÄVAR (1T3)	12
ETT NÄRSTRIDSVAPEN	10
GÖMMA SIG	2
SKRÄCKSLÅ	3/0
SMYGA	8
UPPTÄCKA FARA	18
FÖRFLYTTNING:	L22
NATURLIGT SKYDD: 6 POÄNGS HUD	

re demon, eller åkallas av en demonolog. Detaljerade regler för hur detta går till beskrivs i regeltillbehöret Kaos Väktare.

Demoniska förmågor

De flesta demoner har ett antal speciella, demoniska förmågor. Här följer några exempel på demoniska förmågor. Några är mycket mäktiga, andra är inte alls särskilt kraftfulla. När du skapar en demon kan du antingen välja dess förmågor slumpmässigt genom att slå 1T20, välja själv från tabellen, eller hitta på egna demoniska förmågor.

1T20	Förmåga
1	DEMONBESUDLING: Naturen runt om demonen besudlas och börjar ändra form till groteska parodier på växter. Om demonen stannar länge på samma ställe dör all växtlighet för all framtid.
2	DEMONISK ANDEDRÄKT: En osannolikt illaluktande och kväljande stank följer på varje utandning som demonen gör. Hela rum kan bli obrukbara för veckor framöver. Tyger, papper och målade ytor kan missfärgas.
3	ELDKVAST: Demonen kan spruta en eldkvast som gör 2T10 i skada. Den har en räckvidd på 25 meter.
4	EXTRA HUVUD: Demonen har två huvuden med separat INT och PSY.
5	EXPLOSIV KROPP: När demonens kropp förstörs (KP når 0) så exploderar den. Explosionen ger 1 poäng i skada per STO hos demonen. Skadan avtar med 1 för varje meters avstånd mellan offret och demonen.
6	FRÄTANDE BLOD: Demonens blod orsakar 1T6 poäng i skada. Varje rustning som träffas av demonens blod får sin abs minskad med 1. Den som skadar en demon med ett närstridsvapen kan träffas av blodstänk; han måste slå under sin SMI med 1T20 för att undvika detta.
7	ÅLDRA/FÖRYNGRA: Demonen kan åldra eller föryngra offret med upp till 5 år genom att övervinna dess PSY med sin egen på Motståndstabellen.
8	GIFT: Demonen har giftblåsor i sina huggtänder. Giftets styrka är lika med demonens PSY. Giftet verkar endast om bettet gör minst en poäng i skada efter det att offrets abs räknats bort.
9	JORDBÄVNING: Demonen kan skapa en mindre jordbävning genom att hoppa i marken. Alla inom 25 meter faller automatiskt omkull.
10	KVICKHET: Demonen anfaller *alltid* först i varje SR.
11	LIVSUTTÖMNING: Demonen kan, genom att beröra ett offer, ”suga ut” 1T6 FYS-poäng ur honom. Dessa FYS-poäng är förlorade för alltid. Demonen måste övervinna offrets PSY med sin egen PSY på Motståndstabellen för att attacken skall lyckas.
12	MAGISK OSÅRBARHET: Demonen är helt resistent mot magi och kan inte påverkas av några som helst besvärjelser, ej ens elementarbesvärjelser.
13	MINNESFÖRLUST: Demonen kan, genom att beröra ett offer, få rollpersonen att ”glömma” en slumpmässig färdighet eller besvärjelse permanent. Demonen måste övervinna offrets PSY med sin egen PSY på Motståndstabellen för att attacken skall lyckas.
14	OSÅRBARHET: Demonen berörs ej av icke-magiska vapen, utan endast av besvärjelser, heliga och magiska vapen.
15	REGENERERA: Slå 1T10 får att bestämma antalet KP som demonen automatiskt läker varje SR (dock ej mer än vad han har fått i skada).
16	SINNESUTTÖMNING: Demonen kan, genom att beröra ett offer, ”suga ut” 1T6 PSY-poäng ur honom. Dessa PSY-poäng är förlorade för alltid. Demonen måste övervinna offrets PSY med sin egen PSY på Motståndstabellen för att attacken skall lyckas.
17	SKRÄCKSLÅ: Demonen har Skräckslå 5/25.
18	STYRKEUTTÖMNING: Demonen kan, genom att beröra ett offer, ”suga ut” 1T6 STY-poäng ur honom. Dessa STY-poäng är förlorade för alltid. Demonen måste övervinna offrets PSY med sin egen PSY på Motståndstabellen för att attacken skall lyckas.
19	VINGAR: Demonen har vingar som gör det möjligt för honom att flyga med samma förflyttningsförmåga som han har på marken.
20	ÖKAT SKYDD: Öka demonens naturliga skydd med 1T10+1.



DRAKAR

DRAKAR ÄR BLAND DE mest kraftfulla och mäktiga varelser man kan möta i Chronopias värld. De är dock mycket sällsynta, förutom i sina egna riken som de dock sällan lämnar. Därför har det blivit så att drakar för de flesta bara hör hemma i sagor och legender.

Grunddeg.	Typvärde
STY	100
STO	100
FYS	35
SMI	22
INT	19
PSY	23
KP	68
SB	+6T6

Färdighet	FV
1 BETT (1T8, HALV SB)	26
1 ELDKVAST (10T10)	19
1 SVANSSNÄRT (1T4)	24
4 KLOR (1T8)	26
BESVÄRJELSER	15
FINNA DOLDA TING	19
SKRÄCKSLÅ	0/15
SMYGA	19
SPÅRA	19
UPPTÄCKA FARA (SOVANDE)	9
UPPTÄCKA FARA (VAKEN)	19
FÖRFLYTTNING:	L14/F52
NATURLIGT SKYDD: KROPP: 10, BUK: 5, VINGAR: 1	

UTSEENDE: Drakar är gigantiska (mellan 5 och 60 meter långa). Deras ödleliknande, smidiga kroppar har stora vingar som ger en ganska god flygförmåga och med sina sylvassa tänder och kraftiga käkar kan drakarna utan problem slita såväl människor som boskap i småbitar. Förutom detta har drakarna fem stora, vassa klor på varje fot samt en kraftig svans vars snärt har en otrolig kraft. De har dessutom ett och två stora, vassa horn. De har röda eller gula kattögon som blixtrar hotfullt när de blir arga eller uppretade.

En drakes kropp är täckt av färgade fjäll som motstår de flesta kända element och materiel. Draken har ytterst skarp syn som fungerar perfekt även i mörker, suverän hörsel och ett luktsinne som kan identifiera varje varelses ras, ålder, kön och sinnesstämning inom 30-40 meter. De har också ett sjätte sinne, kallat draksinne, som gör att de kan peka ut den ungefärliga riktningen till en varelse med sådan exakthet att en drake kan avfyra en eldkvast med normal träffsäkerhet.

En drakes fjällpansar är näst intill ogenomträngligt på översidan av kroppen. På undersidan är det vanligtvis lite mjukare. Många drakar gillar dock att ligga på sina stora skatter, så att mynt och ädelstenar fastnar och bildar en god förstärkning till det naturliga pansaret (abs +4). Det är dock alltid 50% chans att skattpansaret inte är heltäckande utan lämnar en liten blotta någonstans.

UPPTRÄDANDE: Drakar är berömda för sin höga intelligens och för sin förkärlek för gåtor, ordlekar och liknande som utmanar deras intellekt, eftersom en sådan utmaning är den enda verkliga utmaning de kan få. De älskar också smicker och lismande fraser av samma anledning som de gillar att injaga fruktan. Om man blir tilltalad av en drake är det alltid bättre att ge ett inställsamt svar än att hålla tyst, eller än värre, svara med en förolämpning. Drakar har häftigt humör och ger snabbt igen för en smädelse.

Drakars livsinställning är, ur människor synvinkel, grym, girig och elak. De lever främst för att samla på sig enorma skatter av guld, ädelstenar och värdefulla föremål. De kan ödelägga hela härader eftersom de gillar att injaga skräck, respekt och fruktan. I bland kan de i stäl-

let begära stora lösensummor för att lämna ett område i fred, för att sedan kringgå sitt löfte och bränna och plundra i alla fall. Gamla drakar har på detta sätt samlat ihop enorma skatter. Med stigande ålder börjar dock drakar tröttna på att härja och tillbringar i stället mer tid med att ligga på sina skatthögar och drömma om njutningar.

En drake håller oftast till i en stor stengrotta där det finns en eller flera ingångar som är precis tillräckligt stora för att den skall kunna ta sig in och ut genom dem. Området kring en drakhåla är därför livlöst och förbränt, medan själva hålan stinker av svavel.

Förmågor: En drake kan vara en ytterst skräckinjagande varelse, vilket avspeglas i deras färdighet att Skräckslå. När den försöker skräckslå någon tornar den upp sig, blottar tänderna, väser och frustar rök, lägger öronen bakåt och kisar med ögonen. Ointelligenta varelser (spiritus familiarii, ridhästar, vakthundar, etc.) flyr automatiskt i panik inför detta hot.

Om någon ser in i en drakes ögon måste han klara ett Medelsvårt PSY-slag, annars blir han helt paralyserad av drakens blick ända tills draken vänder bort den.

Drakblod är svart och mycket frätande. Det ger 1T10 KP i skada. Rustningar och sköldar skyddar som vanligt mot en sådan skada, men en icke-magisk rustnings absorberingsförmåga minskar med ett efter en sådan träff. Varje gång ett vapen tränger igenom en drakes fjällpansar och gör skada så minskas vapnets BV med 1T4, permanent. Magiska vapen skadas dock inte av drakblod.

Drakens Eldkvast

En eldkvast tänder eld på allt brännbart inom räckvidden; bågar, spjutskaft, kläder, etc. Det enda som skyddar mot eldkvasten är sköldar och rustningar med stark magi, mithrilrustningar samt rustningar av drakfjäll.

När en drake har använt sitt andningsvapen tar det 1T6 SR innan den kan använda det igen.

De flesta drakar kan använda sig av drakmagi som påminner ganska mycket om mentalism. I regeltillbehöret *Drakar* finns speciella regler för magiskolan drakmagi, men av utrymmesskäl kan vi inte publicera dem här.



Eldsdjävul

Eldsdjävlar är gigantiska (mellan tre och fyra meter) kopparfärgade monster med brinnande kroppar som med sina eldpiskor, flamsvärd och andra demoniska vapen driver de Edsvurna in i striden. Eldsdjävlar är något av det farligaste motstånd man kan möta i Chronopia. Lyckligtvis är de mycket ovanliga, men vid de tillfällen någon av misstag råkar åkalla en, resulterar det tveklöst i blodbad och massbränder.

Grundeg.	Typvärde
STY	35
STO	30
FYS	26
SMI	26
INT	18
PSY	28
KAR	1
KP	28
SB	+2T6

Färdighet	FV
2 Nävar	14
Spark	14
Svanssnärt (1T8)	12
Två vapen	20
Upptäcka fara	16
Vapen #1	25
Vapen #2	20
Förflyttning:	L15
Naturligt skydd: 1T6+4 poängs hud	

Demoniska frågor: 1T6 demoniska förmågor (se "Demon"). Den otroliga värmen som Eldsdjävlar utstrålar antänder alla brännbara föremål inom två meters radier som inte är magiska eller skyddade av magi.

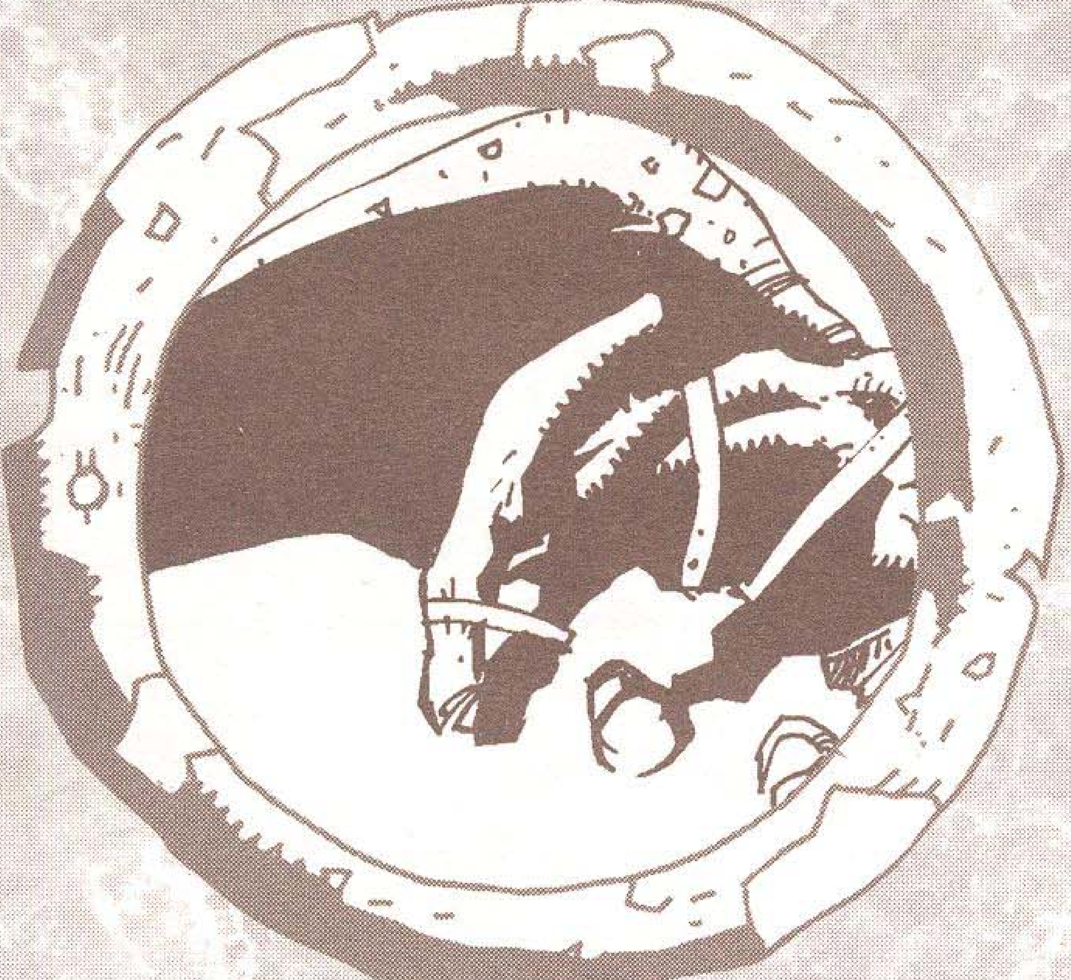


Griffon

ETT AV DE HÄNGIVNAS mest fruktade riddjur är den framavlade griffonen, ett ondskefullt, aggressivt flygande riddjur. Framkroppens örnliknande huvud har svartlila fjädrar och mängder av vassa taggar, vingarna påminner om fladdermusvingar och själva kroppen, som påminner om en hästs, är täckt med tjocka mattsvarta fjäll.

Grundeg.	Typvärde
STY	40
STO	33
FYS	15
SMI	13
INT	5
PSY	15
KP	24
SB	+2T6

Färdighet	FV
1 BETT (1T6, HALV SB)	11
2 KLOR (1T8)	15
FINNA DOLDA TING	11
UPPTÄCKA FARA	14
FÖRFLYTTNING:	L14/F30
NATURLIGT SKYDD: 4 POÄNGS FJÄDRAR OCH FJÄLL	



Sekuda

HÅRLÖSA "FLYGANDE kossor", sekuda, är ett av de vanligaste transportmedlen hos Chronopias överklass. En sekuda är visserligen ganska klen, långsam (och ful) men de är snälla och tålmodiga vilket gör dem otroligt lättridna. De har ett vingspann på omkring fem meter.

Grundeg.	Typvärde
STY	14
STO	18
FYS	11
SMI	9
INT	4
PSY	9
KP	15
SB	+1T2

Färdighet	FV
BETT (1T3, HALV SB)	7
FINNA DOLDA TING	8
UPPTÄCKA FARA	8
VINGSLAG (1T4)	8
FÖRFLYTTNING:	L6/F15
NATURLIGT SKYDD: 1 POÄNGS HUD	



Mumie

GENOM ATT BEHANDLA ett lik med olika kemikalier och magiska besvärjelser så kan man återuppliva ett lik i form av en mumie. De förekommer ofta som väktare av gravar och tempel, eftersom de lyder blint och inte behöver varken sömn, dryck eller föda. Mumien räknas som lägre odöd.

Grundeg.	Typvärde
STY	32
STO	11
FYS	0
SMI	3
INT	7
PSY	2
KP	6
SB	+1T6

Färdighet	FV
VARIERAR	1T20
FÖRFLYTTNING:	L8
NATURLIGT SKYDD: 2 POÄNGS LINDOR	

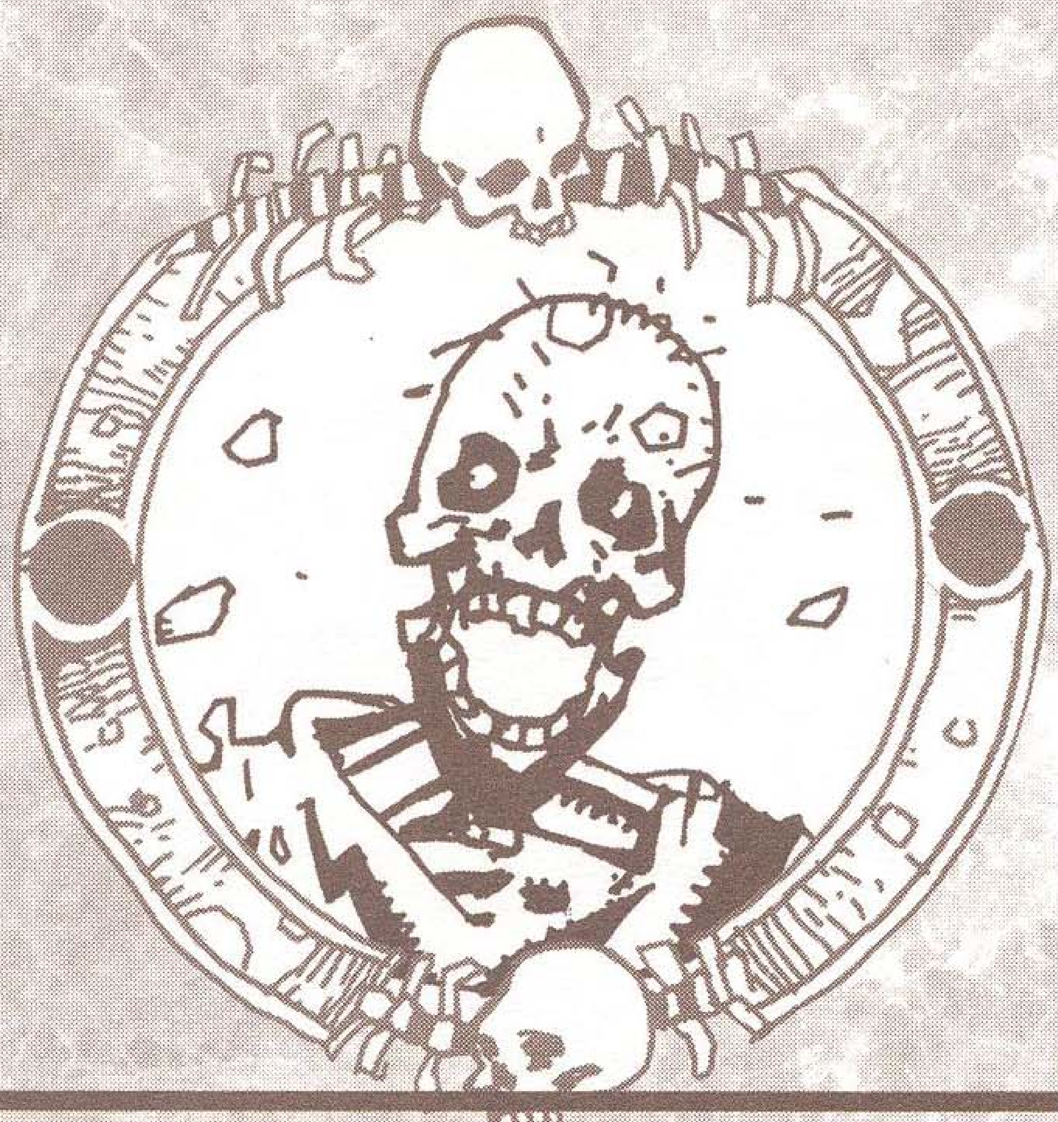
Utseende: Mumien består av ett med balsamerande salvor bevarat lik, omlindat med tjocka lindor av linne– eller bomullstyg. De kan skapas från kropparna av vilka humanoida intelligenta varelser som helst. De värden som ges här nedan är för en mänsklig mumie. Mumier använder sällan avståndsvapen på grund av sin låga SMI.

Uppträdande: Den trollkarl som skapar en magisk odöd kontrollerar alla dess aktiviteter fullständigt. Order kan endast delas ut då den odöde befinner sig inom syn– och hörhåll. I andra situationer utför den sin senaste order.

Mumier behåller alla färdigheter från sitt tidigare liv, utom de som är baserade på INT. De kan därför inte använda besvärjelser, men däremot är de duktiga på att smyga.

Förmågor: Mumiens lindor fungerar visserligen som skydd, men de är också brännbara. En brinnande mumie känner ingen smärta, utan fortsätter agera som om ingenting hade hänt i ytterligare två SR, då den faller ihop i en stinkande hög på golvet. Alla som känner denna stank måste klara ett Medesvårt FYS-slag för att inte bli kraftigt illamående i 1T4 minuter.

Mumier har inga känslor och känner därför aldrig någon smärta. Deras odöda kroppar är blodlösa och kan därför givetvis inte heller blöda. Alla mumier har perfekt mörkersyn.



Skelett

Skeletten är liksom mumier och zombier resterna av döda kroppar som väckts till liv av en magiker. De har därför ingen egen vilja utan kan bara lyda kommandon den får från sin herre. Skelett räknas till lägre odöda.

Grundeg.	Typvärde
STY	13
STO	11
FYS	0
SMI	7
INT	2
PSY	2
KP	6
SB	0

Färdighet	FV
VARIERAR	1T20
FÖRFLYTTNING:	L6
NATURLIGT SKYDD: INGET	

Utseende: Namnet talar ganska väl om hur skeletten ser ut; som vanliga skelett med lite köttslamsor och senor som håller ihop de olika benen. Ofta bär de något slags rustning eller klädsel, och de kan använda vilka vapen som helst. Skelett kan skapas av vilka varelser som helst, även djur.

Uppträdande: Skelett behåller alla färdigheter från sitt tidigare liv, utom de som är baserade på INT. De kan därför inte använda besvärjelser, men är duktiga på att smyga.

Förmågor: Skelett tar ingen skada av pilar eller stickvapen (t. ex. dolk och spjut). De kan heller inte ta någon skada av vanlig eld, t. ex. en fackla som trycks in i ansiktet.

Skelett har inga känslor och känner därför aldrig någon smärta. Deras odöda kroppar är blodlösa och kan därför givetvis inte heller blöda. Alla skelett har perfekt mörkersyn.



Zombie

På nätterna smyger de ut på gatorna och springer ärenden åt sina herrar. De är zombier; odöda, illaluktande, halvruttna, maskätna och lättledda. Populära som billig arbetskraft.

Grundeg.	Typvärde
STY	19
STO	13
FYS	0
SMI	4
INT	2
PSY	2
KAR	1
KP	6
SB	0

Färdighet	FV
FINNA DOLDA TING	4
SMYGA	9
UPPTÄCKA FARA	2
VAPEN #1	12
VAPEN #2	10
VAPEN #3	7
VAPEN #4	6
FÖRFLYTTNING: L8	

Utrustning: Vad deras arbetsgivare förser dem med. Vanligtvis en potatissäck som tunika och något vapen (exempelvis kökskniv, köttyxa eller hammare).

Förklaring av termer

I de regeltillbehör som finns till *Drakar och Demoner* beskrivs ett stort antal "vanliga monster", dvs. varelser och monster som inte direkt kan räknas som invånare i staden Chronopia. För att du skall kunna uttolka dessa varelsebeskrivningar följer här en uppräkning av vissa termer som används och hur de skall uttydas.

Hemvister

Hemvisten anger var man i normala fall kan räkna med att stöta på en viss varelse, därmed inte sagt att det finns t. ex. klippgetter i alla bergstrakter eller dvärgar i alla grottor. Däremot är det ganska osannolikt att man träffar på en klippget mitt i en skog eller en dvärg som byggt sitt hus i en trädkrona.

Hemvisten anges med en kod som tolkas enligt tabellerna nedan.

Exempel:
En varelse som har hemvisten "F" kan finnas på gravplatser i alla slags miljöer. En varelse med hemvisten "2, 5 & 8" finns i öppen skog, i klippterräng och i grottsystem, utan någon närmare definition. Grottalver har hemvisten "5B, 8B" och finns sålunda främst i städer (i detta fall underjordiska) som ligger i berg och högländer samt långt nere i underjorden.

Vanlighet

Vanlighet anger hur stor chans/risk det är att man stöter på varelsen i dess *naturliga hemvist.* "Vanligheten" klassas in i Vanlig, Ovanlig, Sällsynt, Mycket Sällsynt och Unik. Några exempel:

Fladdermöss är *vanliga* i grottsystem. Det är således ganska stor chans att man stöter på fladdermöss om man beger sig in i en grotta. De flesta djur och humanoider klassas som *ovanliga* eller *sällsynta*. De flesta monster är *mycket sällsynta*. Dem träffar man på bara i undantagsfall eller om man verkligen försöker leta upp dem.

Demonprinsar och demonfurstar är unika, dvs. det finns bara en i sitt slag (det finns mängder av demonprinsar och demonfurstar, men inte två likadana).

ANTAL

Anger hur många av varelsen man stöter på åt gången. Vissa varelser förekommer t. ex. bara i flock, andra uppträder uteslutande på egen hand. När det gäller humanoider, som ofta lever i samhällen, anger siffran hur många man kan stöta på utanför deras samhällen, alternativt hur stora samhällena kan bli.

GRUNDEGENSKAPER

Varelsers grundegenskaper anges oftast med ett typvärde, som anger varelsens medelvärde i grundegenskapen. SL skall dock känna sig fri att modifiera varelsernas grundegenskaper uppåt eller nedåt om han tycker att det passar. Unga djur kan t. ex. ha 50% lägre värden än typvärdet, medan ledare kan ha upp till 50% högre värden.

Grundegenskaperna betecknar samma saker som vanligt. Hos varelser som är större än människor motsvarar 10 STO ungefär en meter. En jätte (STO 60) är alltså ungefär 6 meter hög.

Vid de raser som kan användas som rollpersoner anges den tärningskombination man skall använda om man *slumpmässigt* vill bestämma varelsens grundegenskaper. Detta är lämpligt om man t. ex. snabbt vill skapa en någorlunda detaljerad SLP utan att gräva ned sig alltför djupt i bakgrundspoängen.

Hemvister	
1	REGNSKOG. DJUNGLER OCH REGNSKOGAR.
2	ÖPPEN SKOG. GLES BARR–, LÖV– ELLER BLANDSKOG MED STIGAR, GLÄNTOR OCH VATTENDRAG.
3	TÄT SKOG. MYCKET TÄT BARR–, LÖV– ELLER BLANDSKOG UTAN STIGAR, GLÄNTOR ELLER VATTENDRAG.
4	SLÄTTER OCH ÖPPEN KUPERAD TERRÄNG. ODLADE FÄLT ELLER GRÄS SLÄTTER MED SKOGSDUNGAR OCH/ELLER BUSKVEGETATION.
5	BERG OCH HÖGLAND. SOM 4 FAST HÖGT BELÄGET.
6	TRÄSK OCH SUMPMARK. INKL TORVMOSSAR, KÄRR, MYRAR OCH KVICKSAND.
7	VATTENDRAG. FLODER, INSJÖAR, DAMMAR, KÄLLOR, VADSTÄLLEN.
8	GROTTOR. HÅLOR, GROTTSYSTEM, LABYRINTER OCH KATAKOMBER.
9	STÄPP. FÖRTORKAD GRÄSSTÄPP.
10	ÖKEN. SANDÖKNAR, STENÖKNAR, SALTÖKNAR OCH OASER.
11	FRUSNA ÖDEMARKER. KALFJÄLL, GLACIÄRER, TUNDROR OCH ISFÄLT.
12	KUSTER. SANDSTRÄNDER, SJÖKLIPPOR OCH ÖAR.
13	ÖPPET HAV OCH STORA SALTA INSJÖAR.

Speciella platser	
A	MAGISKA PLATSER. I ELLER I ANSLUTNING TILL MAGISKA, FÖRTROLLADE, FÖRBANNADE ELLER VÄLSIGNADE PLATSER.
B	I BEBYGGELSE. I STÄDER, BYAR, SLOTT, HERRGÅRDAR ELLER GÅRDAR.
C	NÄRA BEBYGGELSE. I ANSLUTNING TILL B.
D	SLAGFÄLT/SKEPPSVRAK.
E	RUINER. SOM B, FAST ÖVERGIVET.
F	GRAVPLATSER. GRAVHÖGAR, GRAVSTENAR, OBELISKER, STENKUMMEL, KYRKOGÅRDAR, HELGONSKRIN, GRAVAR, KRYPTOR, KATAKOMBER.
G	AVSKILJT.

FÄRDIGHETER

Under rubriken "Färdigheter" räknas några av släktets typiska färdigheter upp. Dessa är endast tänkta som en hjälp om man omedelbart vill kunna använda varelsen i t. ex. en strid. Skall varelsen användas som t. ex. SLP eller om den har en framträdande roll i äventyret så bör du som SL tänka igenom den lite mer och "individualisera" den lite grann, så att den får en säregen karaktär.

Under rubriken färdigheter räknas också varelsens naturliga vapen upp. Detta är de naturliga vapen som varelsen har i form av klor, nävar, tänder, etc. För varje naturligt vapen anges grundchansen att lyckas med en attack och vilken skada attacken gör.

EXEMPEL:
Om det står "2 Nävar (1T3); 5" så innebär detta att varelsen får göra två angrepp med nävarna i en SR. Varelsen har FV 5 på vardera attacken, som gör 1T3 i skada om den lyckas.

FÖRFLYTTNING

Förflyttningsförmågan anger hur många rutor varelsen kan flytta i en SR (varje ruta anses vara 1,5 meter). L = förflyttning till lands. F= flygande. S= simmande. B = borrande. A = oavsett omgivning.

NATURLIGT SKYDD

Varelsens naturliga "rustning" i form av kraftig hud, skinn, päls, etc.

Spelhjälpmedel: Stridsformulär

Namn/benämning Ras/yrke	SMI FYS	Förflyttn. SB	Vapen/besvärj.	Skada	FV	Totala KP Förlorade	KP i kroppsdelarna	absorbering	Övrigt	Ev skada	FV
							BRÖST H. BEN V. BEN MAGE H. ARM V. ARM HUVUD				
							BRÖST H. BEN V. BEN MAGE H. ARM V. ARM HUVUD				
							BRÖST H. BEN V. BEN MAGE H. ARM V. ARM HUVUD				
							BRÖST H. BEN V. BEN MAGE H. ARM V. ARM HUVUD				
							BRÖST H. BEN V. BEN MAGE H. ARM V. ARM HUVUD				
							BRÖST H. BEN V. BEN MAGE H. ARM V. ARM HUVUD				
							BRÖST H. BEN V. BEN MAGE H. ARM V. ARM HUVUD				
							BRÖST H. BEN V. BEN MAGE H. ARM V. ARM HUVUD				
							BRÖST H. BEN V. BEN MAGE H. ARM V. ARM HUVUD				
							BRÖST H. BEN V. BEN MAGE H. ARM V. ARM HUVUD				
							BRÖST H. BEN V. BEN MAGE H. ARM V. ARM HUVUD				
							BRÖST H. BEN V. BEN MAGE H. ARM V. ARM HUVUD				
							BRÖST H. BEN V. BEN MAGE H. ARM V. ARM HUVUD				



Kapitel Tio: Chronopia

Välkomna till staden Chronopia, främlingar. Jag hoppas ni överlever ert besök.

Nej, jag skämtar inte. Detta är en farlig plats. Visst ser det vackert ut med de höga tornen runt den tjusiga hamnen. Vimlet av luftskepp som lojt svävar över oss, alla charmerande människor från fjärran exotiska platser som ni aldrig hörde talas om hemma

Chronopia

Chronopia är den stora staden som ligger vid en naturlig hamn vid kanten av Södra Oceanen. Den är enorm, mycket större än någon annan stad på kontinenten. Folkmängden har aldrig blivit räknad, men man brukar gissa att det rör sig om flera miljoner. Många olika raser och folkslag har kommit dit för att bosätta sig, bedriva köpenskap och tillbe sina gudar. Bland tornen finner man alver, dvärgar, troll, resar, wongoser, gobliner, orcher och människor från hundra olika folk. Staden är känd för sina legosoldater, sina handelshus och sina sagolika rikedomar, som utövar en stor lockelse på alla fattiga och hungriga.



Vy över Chronopias stadskärna


Spindel-tornet
Snöhäxans torn
Stubbsta'n
Evighetspalatset
Berget Silvertopp
DRAKBERGEN
Tempelbackarna
Lufthamnen
Det Välsignade Ljusets tempel
De Hängivnas tempel
Jordmoderns helgedom
Stora parken
Arenan
Fyrbåken (Svarta Tornet)
De Tusen Fröjdernas Gata
Galdermästarnas Orden

på gården. Men ni ska veta att många nykomlingar som ni har slutat sin första dag flytande med ansiktet nedåt, just i den här vackra hamnen. Ännu fler har knuffats ut från någon av de höga byggnaderna och fått sig en kort flygtur till helvetet. I de där fina husen bor några av de snålaste, elakaste, mest dödliga främlingshatarna på vår planet. Skonarna och luftskeppen för med sig en del av de värsta skurkar Karon skapat.

HAR JAG LYCKATS skrämma er nu?Inte? Då fortsätter jag. Den här staden är ett näste av ränksmidande fraktioner och hemvist för alla sorters rashat. Alverna intrigerar mot dvärgarna. Dvärgarna hatar goblinerna. Goblinerna stjäl från alla. De Hängivna hatar alla som inte är Hängivna. Trampa fel falang på tårna, eller hamna i skottlinjen mellan två fientliga läger, så ligger du snart i en blodpöl med en lång dolk i ryggen.

Som om detta inte är illa nog, har vi också politiken. Gillena kämpar om makt, inflytande och pengar. Tar man anställning hos ett, får man de andra till fiender. Det hjälper inte att säga att man inte visste. När de skickar en legosoldat med flambössa efter dig, kommer han inte att fråga efter vad du visste. Hitta ett jobb utan att bli inblandad i gillena? Visst, och grisar kan flyga.

Tror du att du kan hantera det där svärdet? Okej, men försök inte ta anställning om du inte har betalat din avgift till Klingornas Allians. Och du, tjejen med amuletterna, det verkar som om du kanske kan sjunga en eller annan formel. Bra. Men vill du leva, så låt bli tills du fått licens av ett magikergille. Det finns fler förmaningar jag kunde ge, men varför tjata? Låt mig bara nämna att till och med lönnmördarna har ett eget gille i den här staden. Det får räcka.

Jag vet att folk på landsbygden säger att gatorna i staden Chronopia är av guld. Jag vet att det sägs att handelsmän kan tjäna en förmögenhet på en enda skeppslast som de för in från andra länder eller till och med från andra världar. Jag vet att ni båda också hoppas få en bit av kakan. Glöm det! De där höga husen är byggda av benrester, och murbruket är blandat med blod från döda män. Visst finns det pengar att tjäna här. Den som är smart och tuff kan lyckas. En och annan blir till och med förmögen. Men de flesta hamnar på livets sophög, med krossade ben eller brustna hjärtan. Låt er inte luras av de vackra palatsen och de vindlande, stenlagda gatorna. Det ser ut som en stad, men det är en djungel. De stora äter de små, och de starka klämmer musten ur de svaga.

Varför berättar jag allt det här?

Bra fråga! Du fattar snabbt, grabben. Jag berättar det därför att jag vill ha ett jobb. Jag vill bli er guide, och tro mig: i det här fallet är arbetaren värd sin lön. Ni kanske tror att det jag just sagt bara är en försäljares jargong. Ni tar miste i så fall. Möjligen har min beskrivning av staden varit alltför mild. Vill ni bo här, arbeta här, kanske till och med få framgång här, då behöver ni mina tjänster. Och de är inte gratis.

Men att inte betala kan kosta er livet. Vad jag än begär, måste ni inse att era liv är värda mer. Jag är inte vacker, men jag är den bäste vägvisaren i hela sta'n. Jag har levt här i trettio år, av och till, och jag har inte alltid varit en sådan trashank som nu. Innan jag miste min hand var jag… nej, det är en annan historia.

Hur mycket?

Femtio om dagen, plus omkostnader. Dubloner alltså. Guld. Har ni råd med det? Bra. Stoppa undan den där penningpungen! Visa aldrig att du har pengar, för då är det bara nå'n som stjäl dem. Det spelar ingen roll hur snabb, smart eller tuff du är. Här finns det alltid någon som är smartare, snabbare och tuffare. Alltid. Det är den första gyllene regeln, och glöm den aldrig! Bra, stoppa pungen innanför skjortan där den är svår att komma åt. Här har du din andra penningpung också, den du hade gömt i tunikans innerficka. Nu vet du att jag är hederlig och att till och med en ficktjuv med bara en hand kan vara för snabb för dig.

Folk häromkring kallar mig Benni Krok, på grund av den här stålgrejen jag har i stället för höger hand. Ni kan kalla mig Benni. Nå, låt oss gå. Jag ska visa er allt som är värt att se.

En dag vid stadsporten

VI KAN LIKA GÄRNA börja här. Det här är Elyseiska Porten, mera känd som Dumporten eftersom så många dumma lantisar kommer in i staden genom den.

Ni gillar inte det?

Det är något ni måste vänja er vid. Befolkningen i staden Chronopia är en sort för sig. De VET att de är skapelsens krona. Till och med den uslaste gatsopare här anser sig stå högre än en furste från någon annan plats. Ni är nya här. Alla utgår från att ni är gröngölingar och lättlurade idioter. Ingen bryr sig om vad ni säger, även om det är vanligt sunt förnuft. Alla kommer att försöka lura av er era

pengar. När ni har varit här en tid så att folk börjar känna igen er, kommer det att bli annorlunda. Men det tar sin tid. Innan dess har ni många dagar att överleva, och det är inte enkelt här i staden.

Titta på de där killarna, de med guldbroderade rockar som pratar med ungdomarna som kom alldeles före er. Slavhandlare, hela den stinkande bunten. Dom lovar dig jobb, bostad, en flicka, eller en pojke. Säg bara vad du vill ha, så lovar dom att ordna det. Allt är så enkelt och billigt, bara följ med. De går till ett hus, du kliver in genom dörren, du får en drink. När du vaknar känns huvudet som insidan på ett klocktorn efter nyårsringningen, och du är fastkedjad vid en åra på någon galär eller inlåst i en mörk källare, i väntan på att serveras som huvudrätt vid en av Blodkultens små intima fester.

Ja, gå dit och varna dom där ungdomarna om du vill. Berätta vad jag just sa. Du kanske räddar deras liv. Men tänk på att du samtidigt skaffar dig din första fiende i sta'n, och dom där typerna glömmer aldrig en ovän. Dessutom kommer de där ungdomarna ändå antagligen att falla offer för nästa svindlare med smord käft som dom träffar.

Där har ni gyllene regel nummer två här i sta'n. Se upp med såna som inte verkar vara på sin vakt mot er. Visst kan ni skaffa vänner här, men innan ni litar på någon, jag menar VERKLIGEN litar på någon, är det säkrast att ni verkligen känner honom och vet allt om hans bakgrund, familj, jobb och gille. Helst bör ni ha räddat hans liv ett par gånger och själv blivit räddade av honom. Till och med i det läget skulle jag tänka mig för. Nå'n gång ska jag berätta för er hur jag miste min hand. Det är en mycket sedelärande historia. Godtrogna människor är alltid förlorare.

Men varför gör inte lagens väktare nå't åt slavhandlarna? Ha! I den här sta'n finns det bara en lag: djungelns. Åtminstone om man inte har ett gille eller en klan eller ett tempel som tar vara på ens rättigheter. Jodå, visst finns det soldater här och där på gatorna. De ser väl ut ungefär som stadsvakten därhemma, eller hur? Titta närmare. Titta på de små detaljerna.

Ser ni att de har små märken på bröstet? Just det, små heraldiska symboler. De visar vilka vakterna hör till. De där i röda mantlar med små vågar på bröstet jobbar åt ett av köpmännens gillen. Deras jobb är att hindra folk från att sno saker ur butiker och gatustånd.

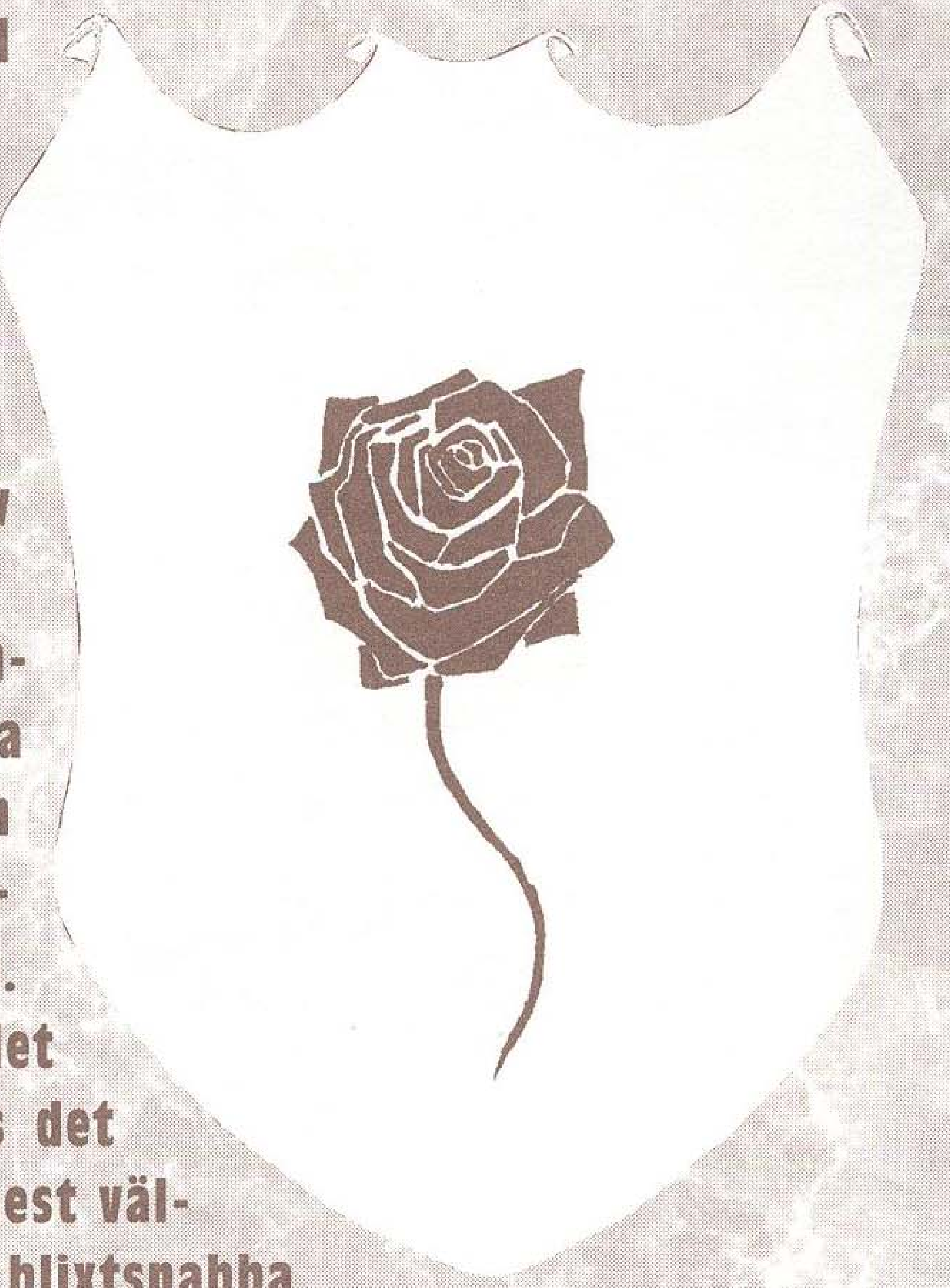
KOLLA IN DE DÄR TVÅ välformade tjejerna. Ja, de där med svärd och länkpansar och rakade huvuden. De hör till Belisarius hustrupper, alltså en av de alviska klanerna. Man känner igen dem på de små juvelbesatta rosorna i deras bälten. Det finns kanske två hundra sådana halvmilitära styrkor i sta'n, men de skyddar bara dem som har anställt dem.

Titta nu försiktigt där borta. Stirra inte. Ni ser de tre storvuxna typerna med svarta hökar tatuerade på armarna? De som står och pratar med en köttförsäljare. Kött, ha! Råtta, antagligen. De är medlemmar i Hökarna, en av de större ligorna. Som ni ser har försäljaren en svart remsa bunden vid ena hjulet på sin kärra. Det betyder att han står under Hökarnas beskydd. Bråkar ni med honom så kan ni räkna med att Hökarna kommer att platta till er ordentligt. Praktiskt taget varenda människa här står under någons beskydd.

Du upptäckte den skulpterade rosen ovanför parfymaffärens dörr? Du har skarpa ögon, grabben! Precis som du tänkte, butiken tillhör Huset Belisarius.

HUSET BELISARIUS

— ROSENS HUS



Huset Belisarius har nästan monopol på all narkotika i staden. Andra inkomster kommer från försäljning av allehanda lyxvaror, parfymer och blommorna som används i templen. Huset grundades för tio tusen år sedan av furst Belisarius och är det äldsta, rikaste och för närvarande det mest inflytelserika av alla de Stora Husen.

Belisariska alver är kända för att vara konservativa och ta lång tid på sig för att komma till beslut. Förhandlingar med Belisarius kan ta årtionden medan de överväger alla möjligheter och försöker hitta den bästa lösningen. Men när ett avtal väl har träffats bryter de det aldrig. När ett beslut har fattats verkställs det genast. Deras hustrupper är bland stadens mest välorganiserade styrkor, och deras välplanerade blixtsnabba räder har satt dem i respekt hos de andra Stora Husen. De anlitar också de fruktade Röda Snaran, en grupp lönnmördare vilkas kännemärke är att de alltid lämnar en vissnad röd ros på sina offers kroppar.

Huset Belisarius är också känt som konsternas beskyddare. De har låtit bygga flera teatrar och stöder många välkända poeter. De alviska kvarteren pryds av många vackra statyer till minnet av berömda Belisariska alver.

Furst Belisarius själv, som har lett huset till dess nuvarande framstående position, är mycket gammal och börjar bli redo för de Parfymerade Salarna. Därför intrigerar flera klickar och kotterier inom Huset Belisarius om vem som ska bli hans efterträdare som furste. Det kan förklara den senaste tidens våg av lönnmord på välkända Belisariska alver.

Du lär dig snabbt. Belisarius kontrollerar nästan all handel med smink och parfym. De säljer allt från doftflaskor som våra finkänsliga adelsmän använder för att slippa känna stanken av avskrädet på gatorna, till blommorna som offras i templen vid stora högtider, eller droger som kan göra dig hög som ett hus. Det är en mycket stor industri — och de drar sig inte för att döda om någon hotar deras inkomster.

Blir det nånsin bråk mellan alla de här fraktionerna? Visst. Hela tiden. Just nu pågår det ungefär tjugo olika dispyter. Hökarna slåss mot Grinande Gholorna, ett gängkrig som handlar om vem som styr över ett kvarter. Gholorna har råkat ut för påtryckningar från Blå Djävlarna. Huset Aramas ligger i krig med Huset Degas, båda vill skaffa sig kontroll över somahandeln.

Alla falanger är förbundna med andra falanger, och när man råkar i verkliga svårigheter kallar man på sina allierade. Förra gången det small på allvar var för ett par år sedan. Klingorna och Hökarna och Köpmännen råkade i luven på Blodkulten och två av de stora alvklanerna. Ingenjörerna och Handelshusen drogs in i striden. Det blev inbördeskrig som kulminerade i ett rent fältslag på Orkidétorget. Två hundra legokrigare dödades, fem gånger så många sårades. Halva kvarteret utmed De Tusen Fröjdernas Gata brändes ned till grunden. Det blev så allvarligt att Svarta Gardet kom ned från Evighetspalatset och tog ihjäl några hundra personer, inklusive en del inflytelserika typer. Efter det blev det lugnt mycket snabbt. Att reta upp kejsaren är inte hälsosamt. Den gamle kejsaren lägger sig sällan i stadens affärer, men när han väl gör det, då gör han det ordentligt...

Svarta Gardet? Jodå, dom finns på riktigt. Det är inte bara monster som man skrämmer barn med. De finns här och de är hemskare än ni kan föreställa er. De har nekrologiska vapen och magi och andra grejer som man hör ryktas om, och det är bara början. Om vi har riktig otur kanske vi får se en av dem. Låt mig bara säga att då går man helst över på andra sidan gatan. Kliv inte på deras skuggor. Okej, nu ska vi gå vidare uppåt staden så ska jag visa er den bästa utsikten. Sätt fart.

Staden

Rätt gissat! Det är en hiss, går uppför väggen på Belisarius-tornet. Betala hissföraren, pojk. Det kostar en dublon för var och en av oss. Tro mig, killarna i tramphjulet får jobba för pengarna. De drar runt det där stora hjulet som lyfter oss ända dit upp. Hela anordningen jobbar med motvikter och rep, förstås, ett underverk av modern ingenjörskonst. Håll tag i räcket, ibland gungar det rätt mycket och det vore synd om du skulle trilla ner. Hittills har jag aldrig förlorat en kund och jag tänker inte börja idag.

Vart kommer ni från förresten? Solnedgångens öar? Trevligt ställe, efter vad jag hört. Fast kanske inte riktigt det jag trivs med.

Kolla in de där trollen. De starkaste varelser som går på två ben. Det krävs fyra av dem för att sköta vinschen. Nej då, pojk, de tänker inte äta upp dej. Kanhända att trollen ute på landet knycker får eller rövar bort barn. Men här är de lika goda medborgare som alla andra — vilket i och för sig inte betyder särskilt mycket. Hur som helst, de bits inte om man inte retar dem. Jag känner några av dem. Rätt justa, fast inte precis den sorten som man diskuterar avancerad filosofi med eller som gillar att analysera dikter. De är rätt korkade. Och vad du än gör, försök aldrig supa ett troll under bordet. Inte ens ett helt regemente av dvärgar kan bälga i sig öl som ett troll.

Det här tornet tillhör Huset Belisarius, det stora alviska handelshuset. De äger en massa hus och mark här i sta'n. Jag tror att de är den klan som funnits här längst. De är väldigt tystlåtna också, startar aldrig något bråk, men om nå'n annan bråkar så gör dom alltid slut på det. Ett par av de mindre husen jobbar åt dem. Vi kallar såna för bulvaner. De sköter alla smutsiga affärer. Den sortens arrangemang kommer du att möta ofta här. De mäktiga sitter och ser oskyldiga ut i sina fina hus, medan de drar i snörena som

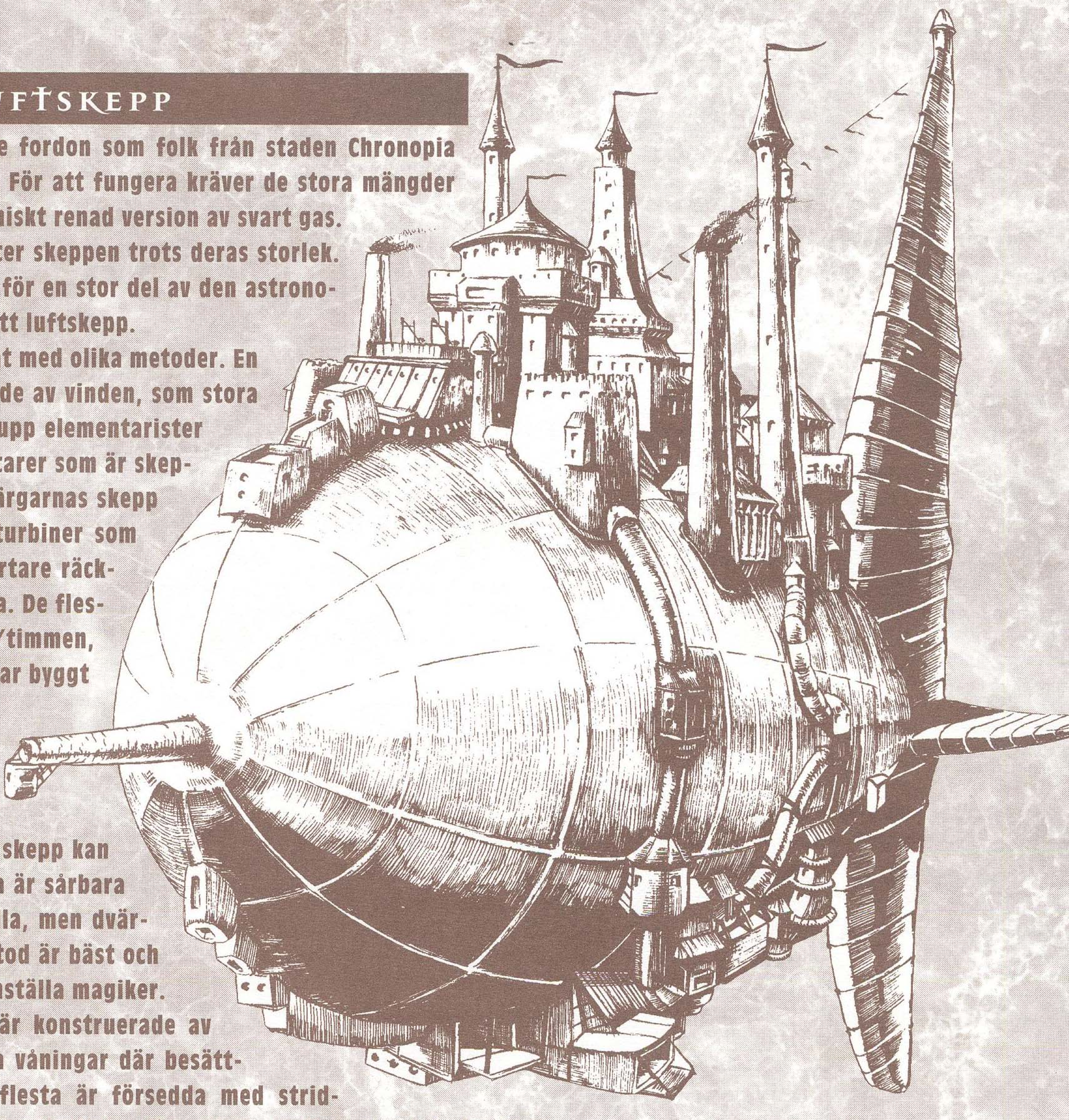


Troll

För de flesta människor är trollen några man ser vid ingången till krogar och värdshus — knappast de bästa ställena att skaffa sig nya vänner. Ett annat ställe där man ofta ser troll är i avbildningar på skyltar med texten "Tillträde förbjudet för troll" på repbroar och träbroar mellan byggnader.

Troll är storvuxna, oftast mer än tre meter långa, och mer muskulösa än någon människa. Trots detta — eller kanske just på grund av deras stora massa och styrka — är de mycket fredliga och inte särskilt lättretade. Och de har inte heller svårt att förlåta. En del säger att det är för att de är så dumma, andra att det bara ligger i deras natur. Man finner knappast en trognare tjänare än ett troll, men det är också svårt att finna någon lika naiv och lättlurad. Lär känna ett troll och var snäll mot honom, så har du en vän för livet. Sämre kompisar kan man ha, när man går genom mörka gränder sent en lördagnatt.

Luftskepp



Luftskeppen är väldiga flygande fordon som folk från staden Chronopia använder när de ska resa långt. För att fungera kräver de stora mängder alatium, en raffinerad och alkemiskt renad version av svart gas. Den är lättare än luften och lyfter skeppen trots deras storlek. Alatium är mycket dyrt och står för en stor del av den astronomiska kostnaden för att bygga ett luftskepp.

Skeppen styrs och drivs framåt med olika metoder. En del har segel och är helt beroende av vinden, som stora segelfartyg. De flesta har en grupp elementarister ombord som styr de vindelementarer som är skeppets huvudsakliga drivkraft. Dvärgarnas skepp använder propellrar och stora turbiner som drivs med svart gas. Det ger kortare räckvidd men gör dem mycket snabba. De flesta luftskepp klarar 70-75 km/timmen, dvärgarnas gör 115. Dvärgarna har byggt en ring av ankringsmaster längs de mest använda rutterna mellan staden Chronopia och deras hemland i bergen. Vid masterna finns förråd av gas så att deras skepp kan stanna till och bunkra. Masterna är sårbara för anfall och dyra att underhålla, men dvärgarna envisas med att deras metod är bäst och vägrar att använda segel eller anställa magiker.

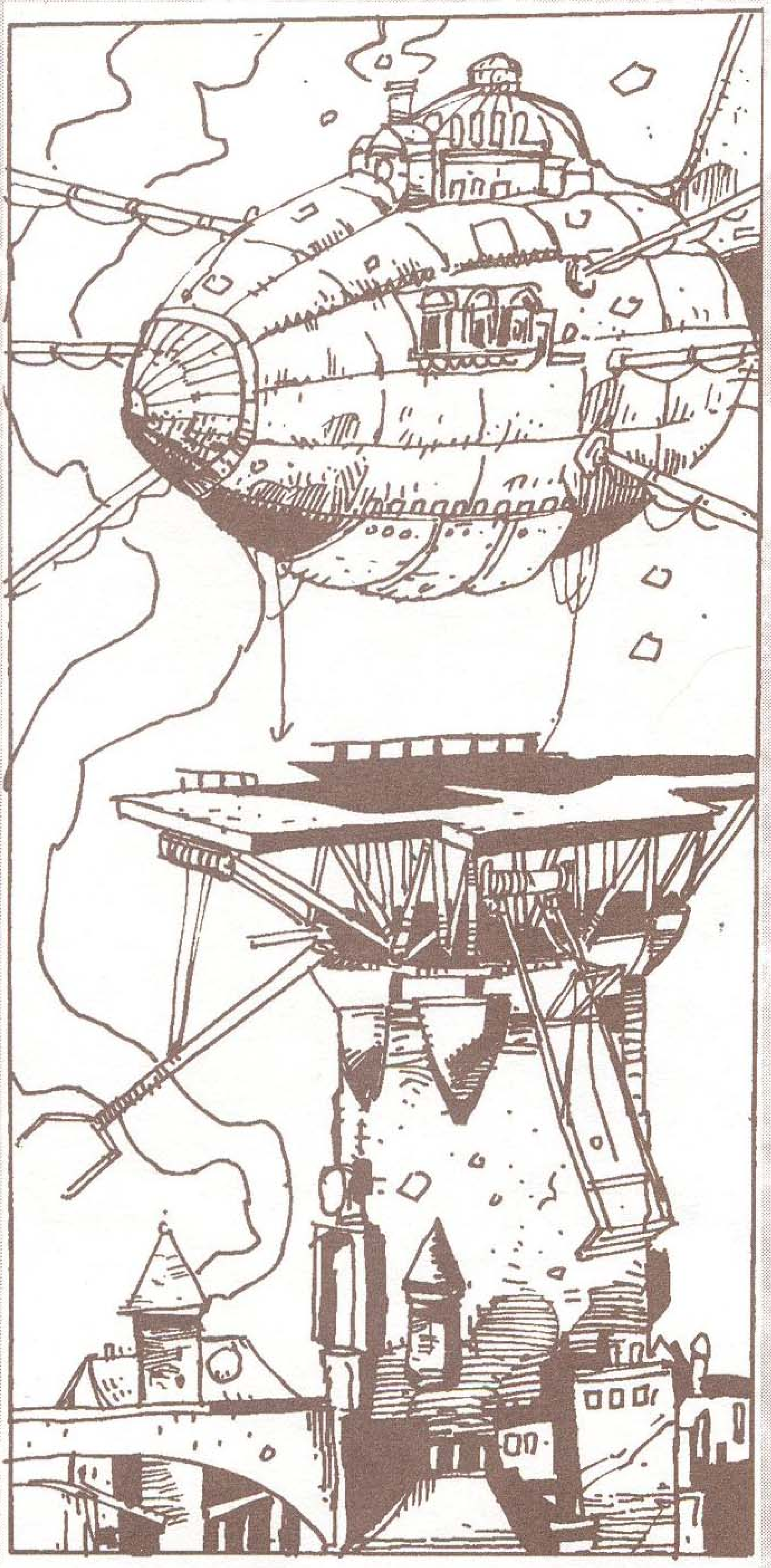
Alla luftskepp, oavsett typ, är konstruerade av komplexa fackverk och har flera våningar där besättningarna bor och arbetar. De flesta är försedda med stridsplattformar, bestyckade med stora ballistor för anfall och försvar. I krig kan luftskepp vara mycket effektiva. De släpper ned krutbomber och hinkar med alkemisk eld mot de hjälplösa fienderna på marken nedanför. Många tar ombord ett par skvadroner av sekuda-kavalleri.

Strider mellan luftflottor är sällsynta, men en spektakulär syn. Svärmar av sekudor förmörkar himlen och försöker borda fientliga skepp, medan skeppen slungar formler och spjut från ballistor mot varandra och försöker manövrera sig i position så att de kan kasta ned bomber på fientliga skepp nedanför dem.

Liksom sina havsgående motsvarigheter är luftskeppen utlämnade åt vädrets makter. En storm kan få dem att störta, och alla besättningsmän fruktar att deras skepp ska träffas av blixten eftersom gnistor kan få alatium att explodera. Eftersom deras yrke är så farligt är luftseglarna ett släkte för sig. Det krävs en särskild sorts mod och en total avsaknad av höjdskräck för att klättra omkring på ett luftskepps skrov och leta efter läckor eller skador, tusentals meter ovanför marken, med bara en tunn säkerhetslina som skydd

styr en massa smått folk. Det sägs att Belisarius finansierar Hökarna. Jag kan tänka mig det. Allting här är en röra av förbindelser och kontakter.

Varför dom gör så? Tja, det är ett bra sätt att få olagliga saker gjorda utan att behöva ta ansvar för det. Om Hökarna bränner några butiker som tillhör Huset Degas, så kan gamle Belisarius säga ”Så synd! Det hade jag ingen aning om!” Några får lite smisk och båda sidorna räddar ansiktet. Det är mycket viktigt, att inte förlora ansiktet. Alverna är ett mycket stolt folk. Mycket. Jag ska berätta mer om dem se'n.



OKEJ, NU NÄR VI ÄR på väg upp kan ni passa på att titta på de här tornen. Rätt stora, va? Det minsta är ungefär tjugo gånger så högt som en människa. De största, som Belisarius-tornet, är nästan tio gånger större än så. En del dagar när molnen går lågt kan man inte ens se deras översta våningar. Rätt imponerande faktiskt. Det finns inga fönster som vetter mot hissen, men om det gjorde det skulle vi kunna titta in och se att rummen blir lyxigare ju högre upp vi kommer. Ordet "högättad" betyder faktiskt nånting. Tjänarna bor längst ned, tillsammans med de flesta av husets legosoldater. Ju högre upp någon bor, desto rikare och mer betydelsefull är han. Säger en del om livet i sta'n faktiskt. Tjänare har många trappor att klättra i.

Nej, grabben, inte alla tornen har hängande trädgårdar på sidan. Det är en alvisk specialitet. Påminner dem om deras rötter eller nå't sånt. Rötter, grabben! Det var ett skämt! Hajar du? Ja, visst är träden vackra, men gå inte dit. Inte utan inbjudan. Där inne finns dryader och trädandar som tjänar alverna. Deras magi kan vara rätt obehaglig att råka ut för.

Hur man bygger tornen så höga? Inte vet jag. Förmodligen är det trollkonster inblandade. Jag har hört att man använder jordelementarer. Du kan ju fråga en ingenjör, fast de gamla dvärgarna brukar inte vara särskilt pratsamma. Det sista riktiga tornet byggdes på din farfars tid. Men jag har sett bilder i böcker. De använde väldiga kranar och saker som såg ut som belägringsmaskiner. En del stenblock lyftes upp med luftskepp. I bergen där borta finns stenbrotten som de kom från. Enorma saker!

Hur som helst, som ni kan se här uppe finns det massor av broar mellan byggnaderna. En del av dem är lika breda som gator. De är faktiskt en sorts gator. Ja, grabben, de ligger på olika nivåer. Jag håller med, det påminner mig också om spindelnät. Titta noga, så kan du se små hus och vaktkurer på broarna.

En del av dem är så smala att två personer knappt kan mötas — bra ställen för lönnmord. Det är långt till marken och allt som behövs är en knuff. Det finns faktiskt tillfälliga broar också, bara rep spända mellan husen, ett för fötterna, ett stödrep i midjehöjd och ett i axelhöjd, att hålla sig i. Folk tar sig fram, men det är rätt otäckt. Ju högre upp, desto värre.

Nej då, den där bron är inte översvämmad. Det är en akvedukt som leder vatten till tornet. Vattnet kommer från källor uppe i bergen där borta. Det rinner till en reservoar som dvärgarna byggt, och därifrån säljer de det till alla andra.

Nej, damen, det där är ingen repbro utan ett klädsträck. Ser ni kläderna? Killen ni ser som går över är en alv.



Lufthamnar

Luftskepp kräver särskilda plattformar för att landa. Man kan se många sådana plattformar som sticker ut från de större tornen i staden Chronopia. Väldiga krokar och rep används för att fånga in och styra ned ett skepp när det ska landa, och det krävs massiva kedjor för att hålla fast skeppen när det blåser.

Lufthamnen är en egen, separat stadsdel, med sina egna seder, vakter, artister, affärer, krogar, värdshus och tempel. Kvarteren påminner mycket om de vanliga hamnkvarteren — smutsiga, hårt belastade av kriminalitet, och våldsamma. Smugglare och köpmän kommer dit från hela världen.

Sekudor

Sekudor, eller "flygande kor", är antagligen det bekvämaste transportmedlet i staden Chronopia, men dyra och därför reserverade för överklassen. De mäter upp till fem meter mellan vingspetsarna och har samma sort kroppsbyggnad som en höna; alltså ser de klumpiga ut, och det är de också. De flyger långsamt, blir fort trötta, och orkar inte bära särskilt mycket last, men de är lugna och lätta att styra. Kan man rida en häst, så kan man flyga en sekuda.

Jädrans bra balanssinne — han har inte ens sträckt ut armarna för att hålla balansen. Alver gör sånt där hela tiden. De kan gå över ett sånt där rep med slutna ögon och händerna i fickorna. Antagligen hör han till Huset Aramas. De gillar att visa sig på styva linan, he he! Kanske han är på väg för att träffa sin älskarinna.

Ramla då, din slempuck!

Hoppsan, tittade han hitåt? Bäst att jag försvinner ur sikte ett ögonblick. Ta det varligt, grabben. Håll tag i räcket. Jag sade ju att de här sakerna kan bli lite svajiga. Jodå, olyckor händer. I förra veckan var det några adelsmän som festade uppe på taket till Degas-tornet. Ett rep gick av, plattformen föll, och plötsligt hade vi tjugo stycken färre blåblodiga alver som kan ställa till problem i sta'n. Nej, jag vet inte hur det gick till. Kanske plattformen var överlastad, eller repet var utslitet, eller så var det nå'n som hade mixtrat med det. Lönnmord alltså. Ingen vet.

Lägg märke till hur olika tornen är. Alla de här i närheten är liksom rundade och utsirade med en massa ornament och hängande trädgårdar och sånt. Det är alvernas stil. Människornas byggnader är inte lika ornerade. Deras torn ser ut att ha andra torn fastklistrade utanpå och har massor av tak och avsatser. Wongoser bygger i ett slags pagod-stil med brant lutande tak och mycket träsniderier. Alla raserna bygger olika. Efter ett tag kommer ni att kunna se vilka som byggt vad.

Som ni kan se har vi kommit upp över taknivån på de mindre tornen. Titta där nere. På en del av taken har folk byggt hus. Taken på tornen är som öar. Folk bygger hus på alla ytor de kan hitta. Titta där nere, grabben. Det är unga alviska kvinnor som solbadar nakna i den där trädgården. Jo, de är verkligen en syn för gudar. Vackra som nyfallen snö och deras hjärtan är precis lika kalla. Alla rykten du nånsin hört om dem är sanna. De har änglars ansikten men byrackors moral. En gång kände jag en alvisk kurtisan på De Tusen Fröjdernas Gata som kunde… men det är en annan historia.

Högländare



Högländarna är de starkaste av alla mänskliga krigare, över två meter långa och med en matchvikt på 130-150 kg varav det mesta är muskler. De är ett folk av stolta krigare som styrs av en sträng hederskodex. De härdas av det otroligt kärva klimatet i deras bergiga hemland och av det ständiga försvarskriget mot de Hängivna. Unga högländare måste överleva många livsfarliga mandomsprov om de ska nå vuxen ålder. De tränas i att springa barfota uppför snöklädda bergssluttningar, och skickas ut att försöka överleva ensamma i vildmarken med bara en liten påse råg och en jaktkniv till hjälp. Eftersom det finns många farliga rovdjur i högländerna är det många som inte överlever.

De bor tillsammans i klaner, där varje klan har sin hövding och sin styrka av soldater. I krig slåss kvinnorna tillsammans med männen och är lika farliga. Varje klan kontrollerar ett bestämt område där de har en eller flera borgar. De är tystlåtna och försiktiga. Deras melodiska dialekt är unik och lätt att känna igen. En högländares högst värderade ägodelar är hans svärd och hans häst.

Högländarnas svärd kallas hederssvärd. De är stora tvåhandsvapen och mäter upp till två meter i längd. Varje svärd är individuellt tillverkat och av högsta möjliga kvalitet. Varje högländare får sitt svärd av sin klanhövding som ett tecken på att han blivit vuxen. En del svärd är nytillverkade, men det finns också många som har gått i arv från förfäderna och har en lång ärorik historia och ett eget namn. Det kan delvis förklara högländarnas egendomliga vana att tala med sina svärd. Att förlora sitt svärd är en högländares värsta mardröm, för det innebär att han samtidigt förlorar all ära och blir förvisad från sin klan. Att vidröra någon annans hederssvärd är en grov förolämpning och kräver omedelbar, blodig hämnd.

Högländarnas hästar är de största i världen, väldiga djur som passar sina ryttare. De är också de snabbaste och uthålligaste av alla hästar, och den ringaste bland dem kan springa en dag och en natt med en fullt rustad krigare i sadeln.

Högländarna i staden Chronopia bor där bara tillfälligt. De flesta av dem är unga vuxna som skickats hemifrån för att skaffa sig allmänbildning innan de återvänder hem. De kommer för att arbeta och lära sig hantverk, och för att vässa sina färdigheter i gladiatorspelen. Det finns också en liten enklav av sådana som förvisats från sina hemländer på grund av begångna brott eller för att de mist sina hederssvärd. En sådan är Atraxes, Drakväktarnas ledare.

Titta där borta. Det är Vetenskapsakademins konferensballong. Den ser ut som en väldig lök där den svävar över sta'n. Inne i huset som hänger under ballongen träffas våra högt värderade vetenskapsmän för att prata om sina hemligheter. Enda sättet att komma dit är med luftbåt, eller sekuda, eller genom magi. Antagligen gillar dom avskildhet. Ibland seglar ballongen iväg bort från sta'n. Förra gången var det visst några forskare som åkte för att titta på det stora kriget uppe i norr.

Hur den håller sig uppe? Efter vad folk säger så är varm luft lättare än kall,

och ballongen är fylld med varm luft. Man skulle kunna tro att det är allt deras pratande som värmer upp luften, för dom gör inget annat än snackar. Men så enkelt är det förstås inte. Titta noga så kan ni kanske se att det slår upp lågor från toppen på kupolen. Det sitter en fångad eldelementar där, en stor rackare.

Ja, damen, du har rätt. Säkert skulle ingen där hemma ha kommit att tänka på något sådant. Magi går lättare i sta'n, brukar det sägas. Det är en sak du kommer att upptäcka här. Magikerna gör fler experiment och tar större risker. De där gossarna under ballongen hittar på så mycket nya saker att man blir skraj. Men det är en av de saker som gör det här stället intressant. Många tror att om bara Vetenskapsakademin och magikergillena kunde samarbeta, så skulle de bli den mäktigaste falangen i sta'n. Men man vet ju hur magiker är — egocentriska till tusen. Gamle Architates hatar den Blå Trollkarlen. Snöhäxan tål inte Galdermästarnas Ordensmästare, och så vidare. De kan aldrig komma överens.

Jo visst, min flicka, jag kan visa dig vart du ska gå för att bli med i ett av gillena. Animistkollegiet, Vetenskapsakademin, Galdermästarna, eller kanske du vill bli lärling till någon av de stora oberoende magikerna? Har du bara pengar så går det att ordna vad som helst. Men låt oss ta en sak i taget. Först ska vi avsluta vår rundtur.

Luftskeppen? Ja, där är de. Stora. Ofta ser man dem förankrade vid något av de stora tornen, det är vad de där konstiga plattformarna är till för. Praktiskt taget alla fraktioner har egna luftskepp, och Svarta Gardet har förstås en egen flotta. Det finns minst tusen luftskepp som har sin hemmahamn här i sta'n. De fraktar saker och bedriver handel, en del är kapare som angriper andra luftskepp och tar deras last. Men man får aldrig se allihop på ett ställe, utom förstås om nå'n idiot skulle anfalla staden. En vanlig dag är ungefär tre fjärdedelar av dem ute på resor.

Jodå, man kan se skillnad på dem. De med vita segel, som ser ut som stora fiskar, är människornas. Alvernas skepp är längre och tunnare. Dvärgarnas är tjockare och har mycket mer pansar. Alverna bygger sina skepp så att de ska bli snabba. De fraktar mest lyxiga färskvaror från



Kejsaren

Staden Chronopia styrs av Kejsaren, en besynnerlig varelse som ingen verkar veta särskilt mycket om. Man tror sig veta att han är en mycket framstående magiker, kanske den mäktigaste i hela världen, och att han är mer än fem tusen år gammal. Hans rikedomar är legendariska; förmodligen är han världens rikaste man. Med tanke på att han tar tio procents skatt på allt som säljs i staden Chronopia, är detta nästan säkert sant.

Han är ytterst tillbakadragen. Ingen utom hans lakejer ser honom någonsin. Hans befallningar förmedlas till folket av det Svarta Gardet och en legion kronomager som specialiserar sig på tidsmagi. De flesta invånarna tror att kejsaren är galen. Hans befallningar tyder på det. Ibland utfärdar han totalförbud mot all användning av magi i staden. Rätt vad det är kommer ett påbud om en extra skatt för alla alver. En annan gång kan det hända att han proklamerar ett förbud mot att äta inlagd gurka under en veckas tid. Hur vanvettiga och fåniga hans edikt än må verka, så bevakas åtlydnaden alltid med bestialisk hänsynslöshet av Svarta Gardet. Galen eller inte, så har han lyckats behålla makten över den mest instabila och våldsamma staden i världen i tusen år — något att tänka på om någon skulle fundera på att utmana hans auktoritet. Det andas om att hans agenter finns överallt ute i staden, med uppgift att diskret spela ut de olika fraktionerna mot varandra så att ingen av dem blir så mäktig att den kan utmana hans makt. Fast den teorin kanske bara är vanlig paranoia.

fjärran länder. Dvärgarnas skepp är byggda för krig. Människorna bygger olika, för vilka syften som helst — vad ägaren vill.

Hur de håller sig i luften? Jaha du, om jag visste den hemligheten skulle ni allt få se er omkring i sta'n på egen hand. Själv skulle jag sitta på Degas Glädjehus och supa ihjäl mig för alla pengar jag skulle ha. Mycket få levande människor känner till luftskeppens hemlighet, och allihop jobbar åt gillena. Allt jag vet är att det har något att göra med svart gas.

Nej, det där är inte fladdermöss utan sekudor. De är en sorts stora, fjäderlösa fåglar. Tillräckligt stora för att bära en människa. Legosoldaterna använder dem mycket, för de är användbara i strid, men de orkar inte flyga särskilt långt med en soldat på ryggen. Här i sta'n är de praktiska. Titta på den där nere. Om ni tittar noga ser ni att ryttaren är klädd helt i svart och har en silverfärgad hjälm. Det är en kurir. Han flyger med viktiga meddelanden och värdefulla dokument. Med tanke på hur snirkliga gatorna är i den här sta'n och hur höga en del hus är, så finns det inget snabbare sätt att ta sig dit man ska.

De där bjälkarna är landningsplatser för sekudor, som stora fågelpinnar. Se er omkring på husen, så märker ni att det finns massor av dem överallt. På nätterna drar man in dem och låser dörrarna för att inte tjuvar eller lönnmördare ska använda dem.

Ja, här är vi nu. Högst upp på Belisarius-tornet. Alla stiger av. Stirra inte på folk. Låtsas inte att ni märker de andra töntarna som har kommit hit för att glo. Alldeles riktigt, grabben, de där kommer från Högländerna. Nyss anlända, efter vad det ser ut. Ja, det är ett hederssvärd som den där killen har. Se till att du inte råkar röra vid det! Va? Du har rätt, jag stirrade själv. Jag har alltid varit svag för långa kvinnor från högländerna.

Här är vi nu. Låt mig visa er. Som ni kan se ser staden Chronopia ut som en skål som gått av på mitten. Skålens kanter är Drakbergen. Där går den yttersta stadsgränsen.

Det finns bara en väg genom bergen och den skyddas av flera fort och portar. Ni kom antagligen genom dem på vägen hit, eller hur? Just det, sju fästningar i följd och dessutom muren tvärs över den smalaste delen av passet. De där snöklädda topparna är ett bättre skydd än någon mur. En armé av Hängivna frös ihjäl där uppe när de försökte ta sig över, och det var mitt i sommaren. Den här staden kan bara angripas från havet eller från luften, och eftersom staden Chronopia har de största havs– och luftflottorna på den här kontinenten så är det inte särskilt sannolikt att nå'n försöker.

Staden fyller upp det mesta av utrymmet mellan havet och bergen. Fast så har det inte alltid varit. Bebyggelsen har brett ut sig gradvis under de senaste tusen åren. Ja, damen, sta'n är så gammal. Ingen vet riktigt hur länge den har funnits. En del av prästerna säger att den har funnits här sedan tidernas begynnelse. Vetenskapsakademin säger att de äldsta tornen är lite över tusen år. Välj själva vilka ni vill tro på. Man betalar och man väljer vad man vill ha.

För min del tror jag att alverna har varit här längre än några andra, utom kanske kejsaren, och de säger själva att deras historia sträcker sig tjugo tusen år bakåt. Vete fanken om inte en del av deras åldriga adelsmän minns hur staden grundades. Så grabbarna på Vetenskapsakademin har kanske gissat rätt.

Okej. Titta på det där berget som reser sig mitt i staden. Det är Silvertopp, kejsarens eget berg. Toppen ser ut att ha blivit avhuggen och där uppe är det ett stort palats, det där med fyra stora torn i hörnen och ett klocktorn i mitten. Det är Evighetspalatset, kejsarens palats där vår älskade och bara en aning vansinnige härskare bor. Ingen går nånsin dit utom om man blir kallad, och de som blir kallade kommer aldrig tillbaka. De enda som bor där är kejsaren — må han leva i tusen år — och hans lakejer, och det Svarta Gardet, och Tidsherrarna som är kejsarens egen kår av kronomager. Det sägs att det finns en väldig sal där uppe full med klockor som kontrollerar tiden över hela världen. Palatset lär också vara proppfullt med skatter som kejsaren har samlat på sig under de senaste tio tusen åren. Folk säger en massa annat om palatset också, och förmodligen är det mesta fel.



Ljusalver

Invånarna i staden Chronopia kanske inte litar på alvernas överklass, de Stora Husen, men de litar ännu mindre på ljusalverna. Det finns goda skäl för det.

Ljusalver är sällsynta gäster i staden Chronopia, eftersom de egentligen inte alls trivs med folkmassor och stora hus. De föredrar avlägsna skogar där de själva härskar oinskränkt, utan att behöva fundera över vad andra ska tycka. De är så självupptagna att det aldrig skulle falla dem in att bry sig om någon annan varelse som inte är ljusalv. Det är inte egentligen av egoism eller dumhet, det är bara deras sätt att tänka. Människosläktet framstår för dem som något tillfälligt och destruktivt, ett vaxljus som brinner i båda ändarna, ett lämmeltåg som rusar mot sin egen förintelse. Så varför bry sig?

Ett av deras favoritnöjen är att skämta med människor och andra som inte är odödliga. De gör det inte för att de är onda utan för att det är roligt, och för att de inte förstår att de som de driver med blir sårade. Detta har givit dem ett rykte som grymma, känslokalla och okunniga töntar. Ljusalver är långa, slanka och ljusa i hyn.



Dimalver

Dimalverna bor i närheten av bergen, som skapades av Kaleb, deras gud. De betraktar sig som de enda återstående rena alverna — rena i hjärta, tro och ande. Självfallet strävar dimalverna efter perfektion i allt de företar sig, och förr eller senare lyckas de. De har tiden på sin sida. "Parfymerade salar" är något de aldrig hört talas om. Kunskap är en starkare makt än både rikedom och arméer (även om de har sådana också).

Det finns bara ett fåtal dimalver i staden Chronopia. De avskyr stadsalvernas dekadens och människornas ständiga brådska. Det är ingen tillfällighet att frasen "en ödmjuk dimalv" syftar på en fullständig paradox. Det har gjorts försök, särskilt från huset Degas, att arrangera äktenskap med dimalver, utan resultat.

Dimalver är över två meter långa, smala men ändå starkare än de flesta människor. De har rakt hår av olika färg, och frisyren är ofta en "hästsvans".

En del tjuvar skryter med att de har brutit sig in där och sett alla möjliga märkliga saker; urverk som driver automatiska apparater, besatta med juveler, stora maskiner som förvandlar bly till guld, portar som leder till andra världar, och alla möjliga rubbade saker. Men man kan aldrig riktigt tro på dem som berättar sånt, för samma killar brukar vara fullt villiga att påstå att månen är gjord av sten, bara man bjuder dem på en sup. Nåväl, nog om detta. Folk här säger att det betyder otur att prata om kejsaren. De som gör det ofta har en tendens att försvinna, så låt oss byta ämne...

Det är faktiskt inte helt sant att staden täcker hela området. Staden Chronopia är egentligen ungefär hundra separata städer som låtsas vara en enda storstad. Jo, faktiskt! Jag skojar inte. Ni måste tänka er att det är en knasig blandning av olika stadsdelar som en mosaik eller ett lapptäcke. Raser och grupper tenderar att klumpa ihop sig. Precis här där vi är nu, är mitt i alvernas område. Åt det där hållet ligger Tempelbackarna, ett slags utlöpare av Silvertopp. Där är det fullt av tempel, helgedomar och gravar. Så många på ett enda ställe lär inte finnas nå'n annanstans. Intill det området ligger Stora Parken, det ser ut som en park men är egentligen ljusalvernas del av sta'n. Ja, det finns olika sorters alver precis som det finns olika sorters människor, men vi kommer till det se'n.

Där nere, hela vägen till hamnen, är människornas stadsdel. Den är uppdelad i flera mindre områden för olika grupper: högländare, Hängivna, nordmän, folk från Kannibalöarna, flyktingar från Nattländerna och tusen andra folkslag. Där uppe på Silvertopps västra sluttning, intill gruvorna och brunnarna, bor de flesta dvärgarna. Just det, hela området är omgärdat av en mur. Där inne är det som att vara i ett annat land. Hela stället är en enda fästning. Dvärgarna är nog de bäst skyddade av alla folkslag i sta'n. Alla de där stora kvadratiska byggnaderna är fort och hela Stubbsta'n är en borg. Dvärgarna håller ihop som klibbigt ris. Fast sen är det förstås så att större delen av Stubbsta'n ligger under markytan, men det ska vi prata mer om sen.

De flesta som bor i staden Chronopia håller ihop på ett eller annat sätt. Det är därför vi har den här uppdelningen i olika stadsdelar. Folk känner sig väl säkrare så, särskilt när de just har kommit hit. Det är trevligt att bo bland så'na som talar samma språk och som man begriper sig på. Ja, hit kommer massor av flyktingar, så har det alltid varit. Det har blivit värre nu när de Hängivna har erövrat praktiskt taget allt annat på den här kontinenten.

Stadsdelarna blandar sig förstås med varandra, med undantag för Stubbsta'n blir det alltid lite överlappning i kanterna på alla områden. Just de ställena är de mest intressanta, tycker jag.

Däråt ligger hamnen. Här, ta min kikare. Titta på skeppen så ser du att de är väldigt olika. Den stora flotten hör till Gråalverna. Den är som en flytande stad. Ja då, det växer riktiga träd på den. De används som master, och de stora gröna bladen fungerar som segel. Intill flotten ser du två havskanoter från Kannibalöarna. De stora skeppen med röda segel är galeoner som hör till de röda korsarerna — det vidrigaste pack som nånsin sänkt ett fartyg, tvi! De långa galärerna med ormar i fören är slavskepp från ökenrikena långt nere i söder. De stora svarta sakerna som ser halvt levande ut tillhör de Hängivna. Det är kanske bäst att du inte tittar alltför noga på dem. Sen kan ni säkert känna igen flaggorna från ett dussin olika länder bland de andra skeppen.

Just det, en del av tornen ligger faktiskt i vattnet. Skarpt att lägga märke till det, grabben! En del av dem byggdes för länge sen, innan vattnet steg. De lägre våningarna är inte till nå'n nytta för andra än fiskar och sjöjungfrur, men de övre våningarna är fortfarande bebodda. En del andra torn byggdes på konstgjorda öar ute i vattnet när det blev ont om tomter i sta'n. Det jättestora svarta tornet på den stora ön är Fyrbåken, som också kallas Svarta Tornet. Det bemannas av Svarta Gardet som ser till att kejsaren får sina tullavgifter från alla skepp. Om det blir krig är Svarta Tornet sista försvarslinjen mot angrepp från havet. På natten är det väldigt imponerande. Då tänds en trettio meter hög gaslåga på toppen. Det sägs att dvärgarna har grävt en tunnel under vattnet, som leder dit gasen, fast ingen vet säkert. Eldskenet syns miltals.

Där borta i öster ser ni något som ser ut som ett väldigt fält täckt med tygstycken i alla möjliga färger. Det är torgmarknaden, ett ställe där man kan köpa nästan allt. Tygstyckena är taken på försäljarnas marknadsstånd. De krokiga gatorna runt omkring är Stora Basaren, där ligger butikerna och köpmanshusen allra tätast. Naturligtvis ligger det alldeles intill Wongos-kvarteren. Har du sett en wongos, grabben? Jag tänkte väl det. Dom där krypen finns överallt och försöker jämt sälja nånting och tjäna en hacka. De verkar alltid hitta nå't att sälja också. I samma område där nere ligger De Tusen Fröjdernas Gata, som ni båda antagligen har hört talas om.

Längre bort ser ni ett område som verkar bestå av ruiner. Det är Grytan, den största, äckligaste, otäckaste och farligaste slummen någonstans i världen. Den är som en varböld på stadens ansikte. Det sägs att till och med Svarta Gardet tvekar att gå in där. Det finns andra fattiga områden, men Grytan är det värsta. Jag hoppas verkligen att ni aldrig hamnar där, fast det gör ni nog ändå. De flesta nykomlingar verkar sluta där och se'n ägnar de resten av livet åt att försöka ta sig därifrån.

Jaha. Nu får det vara nog med att beundra utsikten. Innan vi åker tillbaka ned vill jag bara peka på en sak till. Kolla in de där stora utsirade fyrkantiga tornen. Just det, de är klocktorn. Visarna anger tiden och klockorna ringer varje timme, exakt. Allihopa samtidigt. De går aldrig fel och de går aldrig sönder. De tillhör vår härskare, kejsaren.

Ingen går nånsin in i dem utom Svarta Gardet och Tidsherrarna. Ingen vet varför de finns, men inte lär det vara för att folk ska veta när krogen stänger. En del säger att de hör ihop med kejsarens stora magi. Att han kan använda dem för att rikta sin tidsmagi mot vilken del av staden han vill. En gång på natten har jag sett dem liksom glöda med ett mystiskt skimmer, som havseld. Det fick håret att resa sig på huvudet... det lilla hår jag har kvar alltså. Man kände direkt på sig att nånting hemskt höll på att hända. Ibland händer det att klocktornen helt enkelt försvinner och bara lämnar en tom yta efter sig, men de kommer alltid tillbaka och inte ens den fattigaste tiggare vågar sova på en sådan plats.

Nu ska vi åka ned igen. Där var tolfte klockan, det är middag och jag är hungrig. Japp, vi måste betala för att åka ned också. Jag hoppas du har gott om guld.

HUSET LYSANDER

— DRAKENS HUS



Innan Huset Belisarius tog över, var Lysander det mäktigaste av de alviska husen, och det är fortfarande mycket starkt. Draktornet, en gigantisk byggnad helt klädd med bladguld, är ett av stadens mest välkända landmärken. Drakgardet, som består av ett tusen elitsoldater, är redo att skydda tornet. Dessutom har Huset Lysander en styrka sekudaryttare som patrullerar luftrummet ovanför tornet dag och natt.

Huset Lysander handlar med pälsverk och exotiska djur. Deras jägare söker runt hela världen efter gripar, hypogripar, harpyor och andra monster. De avlar minotaurer och resar och andra varelser för gladiatorspelen, och de äger även den berömda arenan där så många strider på liv och död tillfredsställer stadsbornas behov av spänning. De bästa gladiatorerna rekryteras ofta till Drakgardet. Det ger dem en unik ställning och gör att Gardet inte bara består av alver. Dess nuvarande befälhavare, Atraxes, är faktiskt en högländare. Han förtjänade sin position genom att vinna över tre hundra strider på arenan, de "Gyllene Spelen".

Drak-alverna är kända som vilda, impulsiva och otåliga — för att vara alver. (Med mänskliga mått kan de dock vara oändligt segdragna.) De är också berömda som jägare, fångstmän och idrottsmän. De gillar hasardspel och andra typer av spekulation. Talesättet säger att om två Lysander-alver står vid ett fönster när de regnar, kommer de att slå vad om vilken av två regndroppar som kommer att rinna fortast.

Den nu regerande fursten av Lysander är fortfarande ung. Han efterträdde en morbror som omkom under mystiska omständigheter när han jagade ensam i Grondbergen. Den unge fursten är ivrig att återställa Drakens Hus till dess gamla position som det främsta av de alviska Husen, och han är beredd att ta risker för att uppnå sitt mål.

ALVERNA

JAHA, NI VILL veta mer om alverna? Jag antar att ni inte träffar på så många av dem hemma på gården. Jaså, är du inte bondgrabb? Din far är baron Bragifax och har en borg i Grondbergen? Då måste jag be om ursäkt, min herre! Jag ska försöka bättra på mitt uppträdande eftersom ni är bättre och känsligare folk. Jag vill helst inte bli stucken med den där slaktarkniven ni bär på. Kanske jag skulle bli tvungen att ta den ifrån er och då skulle ni måhända bli rätt förlägen.

Men låt oss tala om alverna. Vi är på

rätt plats, här finns det fler av dem än nå'n annan stans, men se er omkring. Det är inte så många alver i närheten eller hur? Förklaringen är enkel: de är mest ute på nätterna. I kväll kommer det att krylla av dem här. Natt och dag är likadana för dem, de ser i mörker som katter. Deras ögon är faktiskt som kattögon, samma vertikala pupill. Det är svårt att stirra dem i ögonen, om ni fattar.

Aha! Kolla där borta, de som stiger ut ur vagnen. Det är ett par. Se, de är längre än människor, och smalare. Fina känsliga drag, spetsiga öron, hår som spunnet silver. Allt prål. Titta hur de är klädda, det säger nånting om dem. Kvinnans dräkt är väldigt invecklad, för att inte tala om hennes frisyr. Kolla in smyckena och de olika lagren av klädesplagg. Det tar nog ett par timmar för henne att klä sig, men det har hon förstås tid med.

Det är alvernas hemlighet, alla alver. De har alltid tid. De lever i tusen år eller mer. Därför tänker de inte som vi. Visst är de ganska lika oss till det yttre, men låt inte det lura er. Bakom de där vackra fasaderna sitter hjärnor som är lika främmande för oss som om de kom från en annan planet. Ni, min herre, har mycket mer gemensamt med den blinda tiggerskan där borta än ni någonsin kommer att ha med en alv.

Varför? Det ska jag berätta. De tänker på lång sikt och de gillar inte att ha tråkigt. Det finns ett talesätt om alver här. Alla deras krig är spel, och alla deras spel är krig. De bryr sig om helt andra saker än vi. För en alv är det lika viktigt att göra något med stil som att göra det väl.

Huset Degas

— Örnens hus

Det finns de som säger att en gam vore en bättre symbol för Degas, fast de säger det aldrig offentligt, för Huset Degas har långa armar.



Liksom Huset Aramas kommer Degas rikedomar från staden Chronopias ytterst lukrativa sprithandel. Konkurrensen är dock mördande. De två Husen är på gränsen till fullt krig om framställningen och distributionen av soma, den kraftigt hallucinogena och vanebildande drycken. Till skillnad från Aramas är Degas ett mycket gammalt hus, näst äldst av alla de Stora Husen efter Belisarius.

Alverna i Huset Degas är hopplöst dekadenta. De är kända för att vräka ut pengar på maskerader, baler, orgier och andra nöjen. Huset äger en kedja av ökända bordeller på De Tusen Fröjdernas Gata, och det sägs att där kan man köpa vilka njutningar som helst. Även bordellerna är en viktig inkomstkälla. Degas-alverna av båda könen är också mycket begivna på överdrivet glittriga juveler, smink och dräkter. Elaka tungor säger att de behöver prydnaderna för att dölja hur fördärvade deras kroppar blivit av alla utsvävningar.

Degas kvinnor sägs vara de vackraste och mest omoraliska av alla alviska damer. Männen har en tendens att överbeskydda dem.

I krig visar sig en annan sida av Degas. De är hårdföra och ihärdiga, och slåss med dödsförakt. Huset Degas har använt sina rikedomar för att hyra de bästa legosoldater som går att få tag på, och de har intimt samarbete med Klingornas Allians.

Den regerande furstinnan Degas sägs vara mer än tusen år gammal. Hon är fortfarande mycket vacker och håller sig med ett harem på över tusen älskare av alla raser. Det påstås att hon dödar älskare hon tröttnat på genom att förgifta dem med celenit, en drog som dödar genom extas.

Huset

— Hästens Hus

Huset Ventura är framstående handelsmän. De har alvernas näst största luftflotta (efter Belisarius) och den största sjögående flottan. De har goda förbindelser med gråalverna, och deras magiker är mästare på att kontrollera vindar och tidvatten.

Venturaner är intresserade av att resa och utforska främmande länder. Alla karavaner och expeditioner som de finansierar leds av en grupp alver från Huset, antagligen för att de inte litar på några andra.

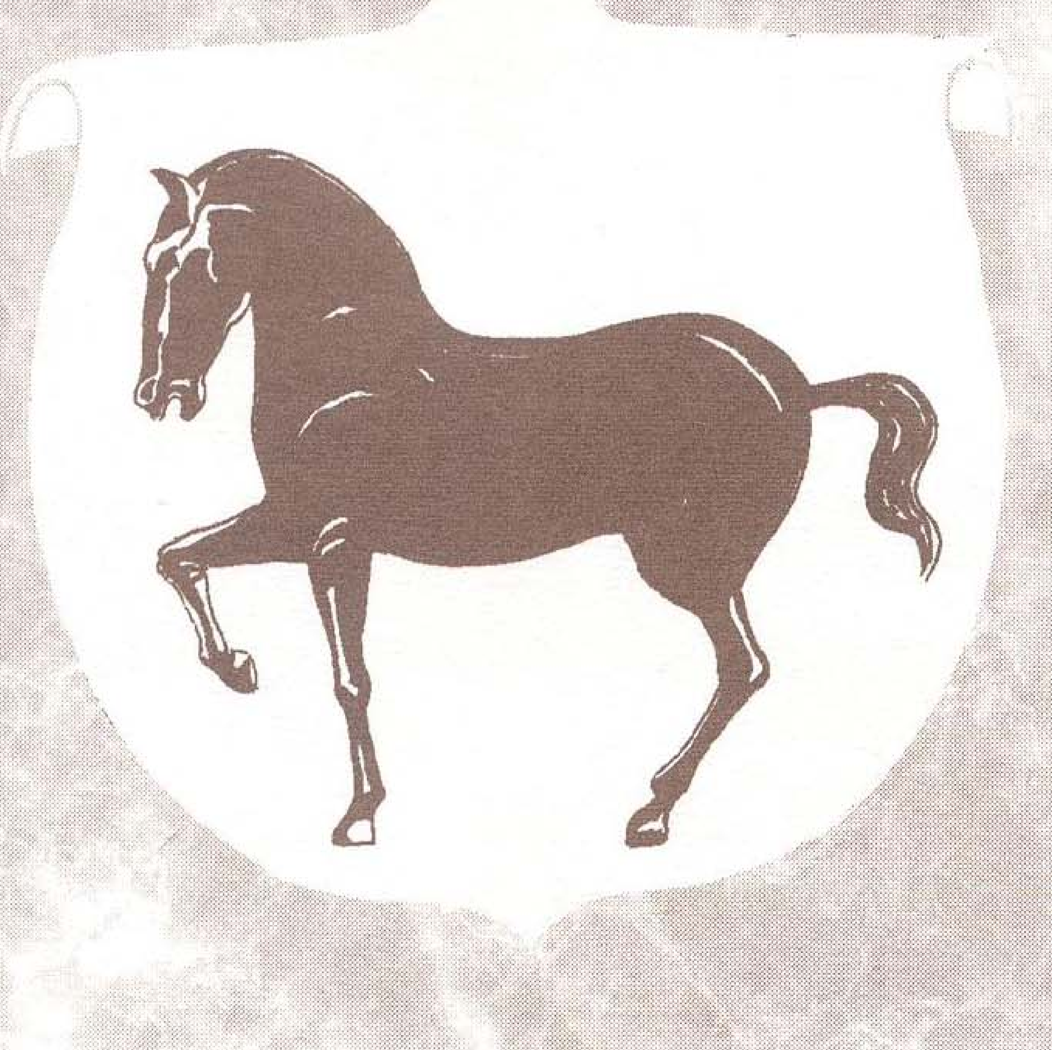
De har även rykte om sig att gärna ägna sig åt rent röveri och piratverksamhet. Till havs ger sig deras skepp på alla andra de tror sig kunna besegra, och flyr från alla andra. Ventura utrustar också stora, välbeväpnade handelskaravaner som handlar med främmande länder.

Det sägs att Venturaner är extremt giriga. De älskar guld lika mycket som dvärgarna, och samlar det på hög. De är kända i Melindh för att vara snåljåpar. Deras kläder är alltid enkla och billiga, med alviska mått. Att ha blivit "inbjuden till en Ventura-fest" är ett uttryck som betyder att man fått ett riktigt skambud i en affärsuppgörelse. Men

Titta på byggnaderna här. Tornen är vackra. Skulptörer har jobbat med att smycka dem ända sedan de byggdes. Se på alla de hängande trädgårdarna, de exotiska blommorna och de dinglande vinrankorna. Se på alla de fina bilderna som etsats in i väggarna. Titta på de komplicerade flätade ornamenten ovanför den där porten. Det tog antagligen mer än en människas livstid att skulptera det, och det är fullt möjligt att det var furst Belisarius själv som gjorde det. Alver gillar konst. Det är ett tidsfördriv. Det finns lika många alviska poeter och målare och skulptörer här i sta'n som det finns alver. Faktiskt.

Alltså — tänk på era egna liv. Tänk er hur det skulle vara om ni visste att ni skulle leva tjugo gånger så länge. Tänk er alla saker ni nånsin gjort och alla nöjen ni nånsin haft. Minns när ni var barn och käkade alla de där frukterna eller kakorna eller godiset tills ni blev illamående, och de smakade aldrig lika gott mera. Precis så är hela livet för en alv. De tröttnar förr eller senare på allting, och till sist tröttnar de på sig själva. Det sägs att alla alviska torn har ett parfymerat rum dit gamla alver går för att dö. De går in genom dörren och små munstycken blåser in mångfärgad giftig gas, och så dör de. För en alv

Ventura

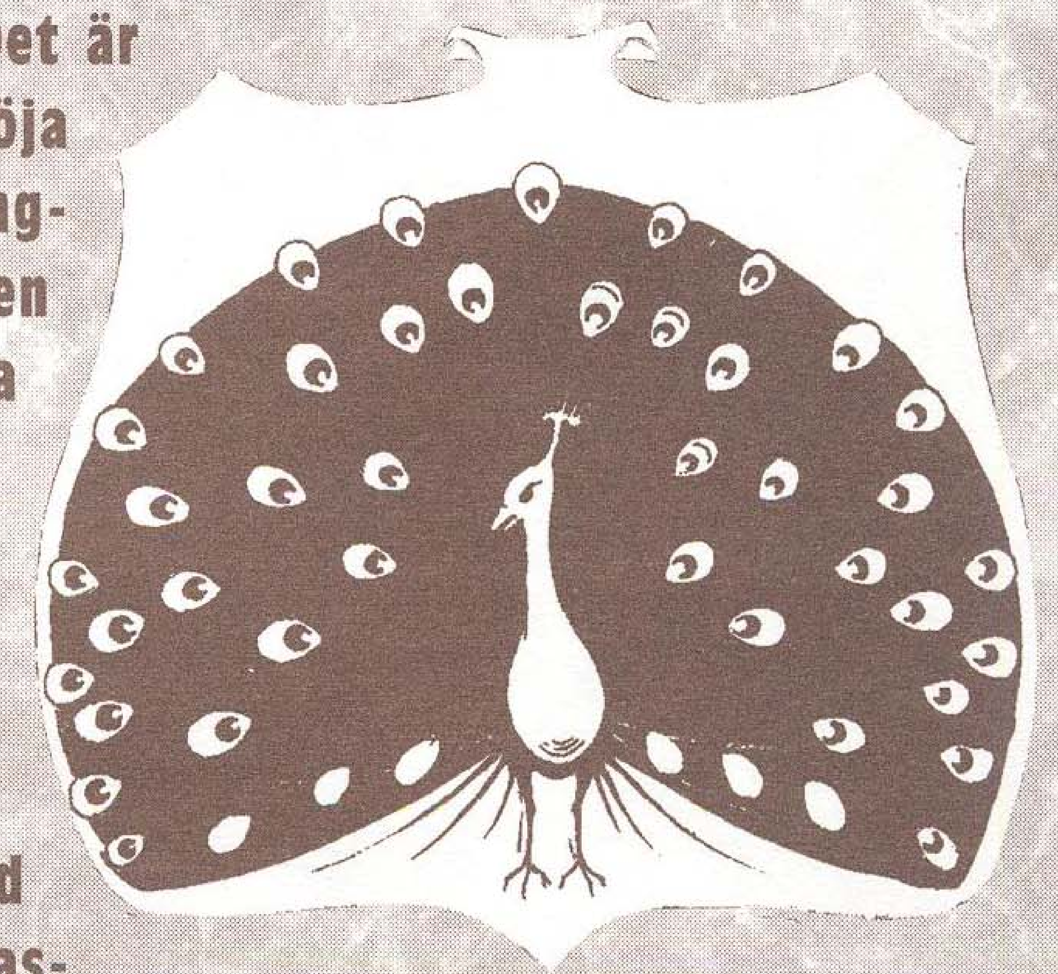


Venturaner är beredda att spendera pengar när de måste. De har vältränade vakter och deras vapen är alltid vassa. De ger diskreta bidrag till vissa icke-alviska medlemmar av Köpmännens Gille, för att vinna inflytande.

Fursten av Ventura sägs vara stadens näst rikaste person, efter kejsaren. Han är notoriskt småsnål. Han besöker aldrig Tempelbackarna och ger aldrig pengar till något tempel utom i direkt förbindelse med affärstransaktioner. Hans princip är att hålla Ventura utanför alla öppna konflikter mellan de andra Stora Husen, eftersom krig kostar så mycket pengar.

Huset Aramas

— Påfågelns Hus



Aramas är det yngsta av de Stora Husen. Det är ovanligt att ett obskyrt litet hus lyckas höja sin ställning så mycket, men Aramas framgångar kom för bara femtio år sedan genom en kombination av skickliga affärer och militära segrar. De andra Stora Husen betraktar förstås Aramas som uppkomlingar.

Aramas-alver är kända för sin stil. De klär sig i skrikiga färger för att man ska lägga märke till dem. Kläderna är otroligt invecklade och alltid moderiktiga — men inte alltid vackra. Man kan till exempel få se en Aramas-alv klädd i en kombination av Spefåglarnas narrdräkter och tatueringar från det senaste gatugänget.

Aramas-alver betraktar sig själva som framstående älskare. De uppvaktar det motsatta könet med stor energi, skickar blommor, skriver dikter, klättrar in i sovrum mitt i natten, stämmer hemliga möten. De har dock inget sinne för trohet utan hoppar ständigt från den ena erövringen till den andra. De är också kända för att inte bara sträcka sina amorösa ansträngningar mot andra alver utan även mot andra raser. Antagligen finns det fler halvalver som avlats av Huset Aramas än av alla de andra Stora Husen tillsammans.

I krig är Aramas-alverna kända för att ägna sig åt heroiska äventyrligheter. Till exempel förekommer det att soldater firar ned sig med rep från luftskepp och svingar sig in i fientliga torn eller ombord på fartyg. Aramas-alver är ovanligt viga även för att vara alver. Huset har sin egen uppseendeväckande stridskonst, som alla lär sig. Den innefattar att slåss med vapen i båda händerna, att hoppa över motståndare, svinga sig i ljuskronor och använda vardagsföremål som improviserade vapen. Aramas-alverna är fruktade som duellanter och som individuella krigare, vilket endast delvis kompenserar för deras brist på drill och disciplin i större fältslag och formationsstrider.

Den regerande fursten är en hypokondriker som ständigt klagar över sin dåliga hälsa för alla som vill lyssna. I själva verket har han aldrig varit sjuk i hela sitt liv. Han sätter också upp en fasad som ger intryck av en välklädd snobb och glad festprisse, men i själva verket är han den bakslugaste, hänsynslösaste och mest skrupelfrie av alla alvfurstarna.

handlar hela livet om att skjuta upp det ögonblicket ännu en tid.

Låt mig säga er en sak: alver är precis motsatsen till människor. När vi är unga är vi vilda och våghalsiga, men när vi blir äldre får vi visdom. Så är det inte för alver. I början är de förstås barnsliga, men snart blir de försiktigare, sen efter några hundra år blir de vildare igen, vilda på ett sätt som människor aldrig är. De börjar ta risker. De får ett behov av spänning, något som fångar deras uppmärksamhet och ger livet krydda. De tar droger och vin och frossar i kroppsliga njutningar. Det är därför ni kommer att se alviska kurtisaner på De Tusen Fröjdernas Gata. Tro mig, det är inte för att de behöver pengarna.

Och så är de grymma, åtminstone mot andra raser. De vet att de är smartare än vi. Åtminstone tror de det. För dem måste vi verka kortlivade som bananflugor. Så de bryr sig helt enkelt inte om oss. Kanske de tror att våra liv inte är så viktiga för oss. Jag vet inte. Men jag vet att de kan döda oss eller använda oss som gisslan i

Huset Cerias

— Svärdets Hus



En Ventura älskar guld, en Degas älskar sin syster, och en Cerias älskar sitt svärd. Det är något av ett ordspråk i staden Chronopia. Av alla de Stora alviska husen är Cerias närmast släkt med de legendariska dimalverna. De uppfostras till att bli stolta och ädla krigare. Liksom alla stadsalver har de korrumperats av att vistas i staden. Där de en gång var stolta, har de nu blivit arroganta. Där de en gång satte värde på rättvisa, har de numera blivit skoningslösa mot besegrade fiender. De slåss för nöjes skull och de slåss för att vinna. I staden kallas de krigsalver, och de älskar krig. Det finns inget annat sätt att uttrycka det. De tränar för krig hela sitt liv, och använder sina färdigheter så fort ett tillfälle ges. Deras höga dödlighet är antagligen en starkt bidragande orsak till att Cerias är det minsta av de Stora Husen.

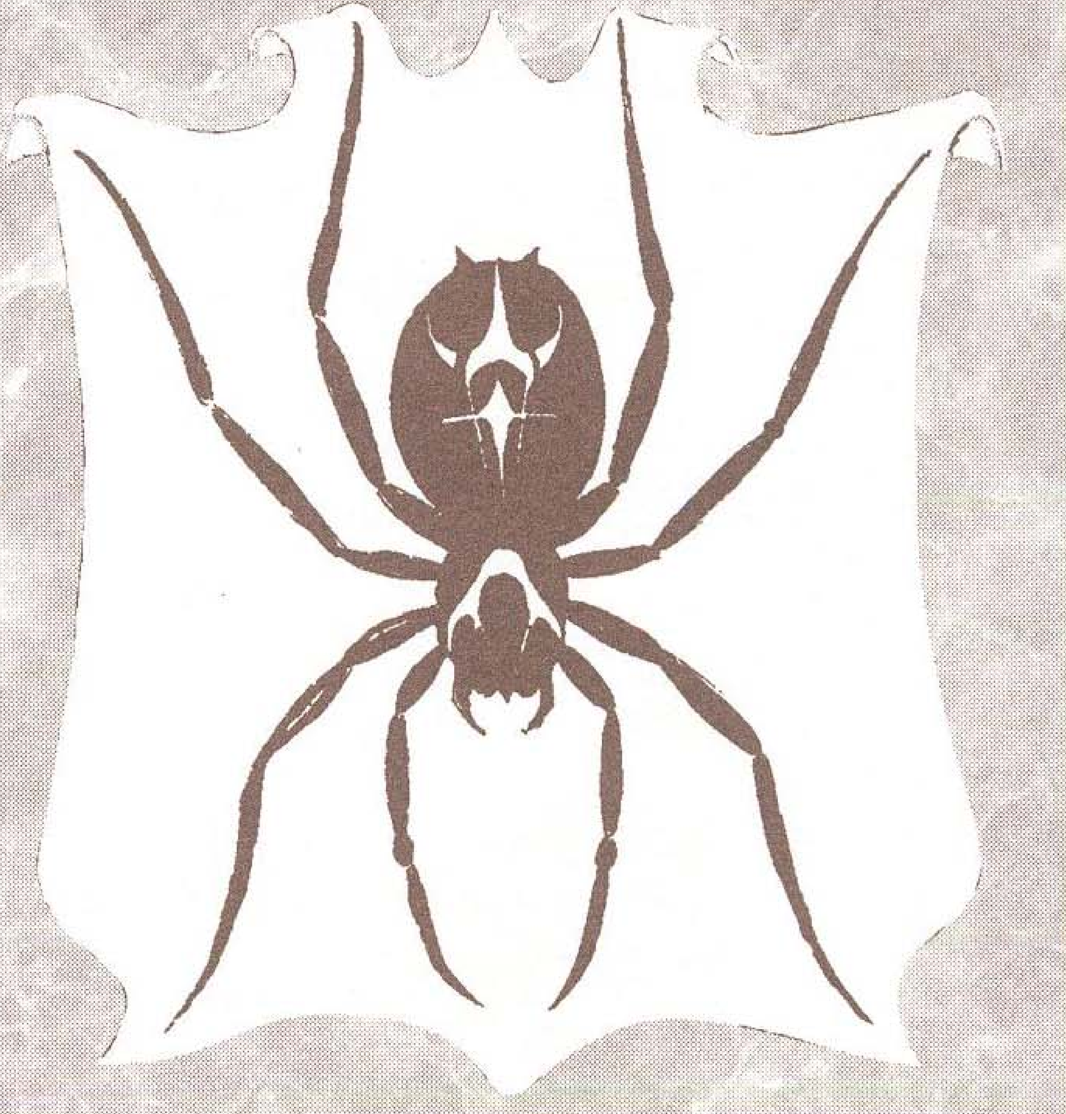
De andra alverna betraktar dem som fanatiker och barbarer. Cerias-alverna svarar att kriget är deras konstform — och det ligger något i detta anspråk. Deras vapen och rustningar är konstverk, tillverkade med den bästa smideskonst och den starkaste magi som finns tillgängliga. Deras lärda skriver avhandlingar om alla aspekter av krigföring. Deras magiker ligger långt framme i utvecklandet av nya krigiska formler.

I krig är de hemska fiender, men de är inte lika framstående i det dagliga intrigerandet och diplomatin mellan de alviska Husen. De är hederliga intill dumhetens gräns, och deras hederskodex gör att de aldrig skulle besudla sina händer med ovärdiga handlingar som t. ex. lönnmord. Inte heller ägnar de sig åt bestickning eller bedrägeri.

Fru Koth har sagt om den nuvarande fursten av Cerias: "Om han bara hade en hjärna skulle han vara farlig". Det är inte helt rättvist. Furst Cerias är helt enkelt alldeles för nobel för att begripa sig på stadens grymma politiska ränker. Fru Koth tillade: "Hans krigare är redo att följa honom till helvetet, och en dag kommer de förmodligen att göra det".

Huset

— Spindelns Hus



Huset Koth är inte rikt, jämfört med de andra Stora Husen. Deras krigare är inte lika bra som de andras. Men det spelar ingen roll. Huset Koth är ändå den mest fruktade av alla de alviska klanerna. Alla dess medlemmar sägs vara galna. "Säkert som Koths hämnd" är ett talesätt i staden Chronopia, för till och med jämfört med andra alver är Koth-alverna hämndlystna och långsinta. De glömmer aldrig en oförrätt och de planerar sin hämnd med stor noggrannhet. De är redo att förfölja en människa och hans släktingar intill sjunde generationen, och arrangera vedervärdigt plågsamma avlivningsmetoder åt en fiendes barnbarn. Inte ens de Stora Husens makt har kunnat skydda en del av deras medlemmar från Koths törst efter att ge igen.

Koth-alverna ägnar sig framför allt åt magi, och de är bra på det. Liksom när det gäller deras vendettor ägnar de

sina intriger, med lika lite samvetsbetänkligheter som vi känner inför att nacka en höna till middag eller använda hästar till att dra våra vagnar.

Tror ni mig inte? Gå till Tempelbackarna då, och ställ er utanför de Mörka Gudarnas Hus. Där får ni se en massa alver gå in, på jakt efter nya upplevelser. Men stå inte kvar för länge, annars kanske de släpar er med sig in.

Du har mött alver som inte var sådana? Då har du mött ljusalver, min flicka, och de är lite annorlunda. Gå ned till Parken och prata med ljusalverna så kommer du att få höra en annan historia. De kommer att säga att stadsalverna är dekadenta, att de har varit avskurna från naturen för länge, att de inte längre är sanna alver. Ljusalverna tycker att den här staden har fördärvat deras kusiner på samma sätt som den fördärvar allt annat.

Men pratar du med en stadsalv så får du höra att ljusalverna bara är okunniga bondtölpar. Och förresten, reta upp en ljusalv så får du se vad han gör! Alla alver är likadana, vackra leenden och klara röster, men skrapar man bort fernissan så är de grymma, kalla och elaka.

Min herre har hört sägas att bergsalverna är stolta, ädla och rättvisa?

Då talar ni om dimalverna, och de är ett släkte för sig. Till och med stadsalverna är rädda för dem, och de skulle spotta de Mörkas Gudarna rakt i ansiktet. Jag har också hört berättelser om dimalverna, herr'n. De är sanna odödliga, alvsläktets anfäder, nästan lika mäktiga som gudarna och lika nyckfulla. Om de ger intryck av att vara ädla och rättvisa, så är det därför att det passar deras syften. Inget mer.

Men här kan vi inte stå hela da'n och diskutera olika sorters alver. Det hjälper er inte att förstå staden. Kom, så går vi vidare.

Jag pratar så mycket om alverna därför att de är den mäktigaste falangen i sta'n. Det betyder inte att de har makten över allting, men de har en väldans massa inflytande och en väldans massa pengar.

Det finns sju stora alviska klaner och ett trettiotal mindre, som agerar bulvaner åt de stora pojkarna. På ett ungefär kan man se vilka som är störst och starkast genom att titta på hur stora och vackra torn de har. De stora klanerna är Belisarius, Degas, Aramas, Ventura, Lysander, Koth och Cerias. Ibland kallar folk dem efter deras symboler i stället. Pratar nå'n till exempel om Rosens Hus så är det Huset Belisarius han menar. Säger någon att han arbetar åt Drakens Hus, så menar han Huset Lysander, och så vidare. Ni lär er snart vilket som är vilket.

De stora klanerna kallas för Stora Hus. De är gamla och har gamla förmögenheter. De flesta av dem kom hit alldeles efter stadens grundläggning och deras historia är lika gammal som staden Chronopia. Vart och ett av dem har en egen liten armé av legosoldater, oberoende av alla gillen, och med sina egna särskiljande uniformer. De har egna luftflottor också. Belisarius har den största, med kanske trettio skepp. Cerias är minst, de har åtta skepp. Det låter kanske inte mycket, men tänk på att ett enda skepp kostar en kunglig skattkammare att bygga.

De här Stora Husen är institutioner. Deras förmögenheter har byggts upp under tio sekler. De har urgamla traditioner och seder, ja, nästan personligheter. Man kan vänta sig att en Belisarius-alv ska vara konservativ precis som man vet på förhand att en Koth-alv är långsint eller att en Cerias-alv är mallig så han nästan spricker.

Klanerna tjänar sina pengar på olika verksamheter. Belisarius styr parfym, gifter och droger. Lysander importerar pälsverk från Tundran och Norden, och exotiska djur till arenan, och till alla de där märkliga alviska maträtterna som man ständigt hör talas om. De äger också arenan där gladiatorstriderna sker. Nej, dit ska vi inte gå. Jag slösade bort alldeles för mycket tid där när jag var ung.

Degas och Aramas handlar båda med vin och sprit, och hundratals andra saker. Båda försöker skaffa sig monopol på soma. Båda äger stora vingårdar. Ventura köper och säljer vilka varor som helst — mest exotiska lyxgrejor och ädelstenar. Cerias specialiserar sig på att tillverka fina vapen. Ni måste ha hört talas om deras svärd, håller en miljon år, blir aldrig slöa, förbättrade med stark magi. Jag hade ett en gång och det var verkligen fint. Huset Koth är berömt för sina magiker. Alla de alviska Husen är också banker. Deras kreditsedlar är giltig valuta var som helst på den här kontinenten, ja i större delen av vår värld.

De mindre husen är som skuggor av de stora. De är nykomlingar eller tidigare Stora hus som förfallit. De gör ungefär samma sak som de stora pojkarna, men

Koth

sig åt sina magiska studier med monomanisk intensitet. Deras förvridna hjärnor tycks ge dem insikter i de magiska konsterna som förnuftigare alver aldrig kan uppnå. Inget område av magin är för mörkt eller för svårt för en Koth-alv. Ingen ritual eller formel är för obscen för att användas. Ingen demon är för vidrig för att kunna framkallas.

Runt Huset Koths torn, som kallas Spindeltornet, ser man inga andra än husets egna slavar, för de magiska experimenten går ofta lite snett och hemska saker kan dyka upp när som helst. Slavarna hålls ständigt drogade så att de inte känner någon rädsla och blir milda och lydiga. Om det blir krig ger man slavarna vapen och skickar ut dem att dö i drivor för sina ägare. Deras avsaknad av skicklighet kompenseras mer än väl av deras antal och fullständiga oräddhet. Där detta inte räcker för seger, kan Koths mörka besvärjelser ofta vända striden.

Den nu härskande furstinnan, Fru Koth, är också känd som Den Beslöjade. Ingen har sett hennes ansikte på århundraden, sedan det klöstes sönder av en ovanligt envis demon. Hon är en överlägsen magiker och ökänd som kompositör av "smärtans symfoni", skriven för symfoniorkester och ett hundra tortyroffer. Skriken från de torterade är en del av "musiken". De få som har hört symfonin säger att den är både skrämmande och vacker.

bara så mycket som de stora tillåter. För det mesta backas de upp av huvudkonkurrenterna till de största aktörerna i respektive bransch. Till exempel stöder Huset Belisarius det mindre huset Taragon i soma-handeln bara för att irritera husen Degas och Aramas. Aramas stöder Kleyan när de importerar hallucinogena vallmopreparat, som hämnd. Som jag sa, det är ett spindelnät, och som med de flesta stora nät kan man råka dö om man fastnar i det.

De manövrerar och tävlar och kastar skit på varandra och försöker minska de andras inflytande och öka sitt eget. Det är det stora spelet, kampen mellan husen. Ibland lyckas ett hus få övertaget och dominerar i årtionden, tills de andra gaddar sig samman och drar ned det. Ibland är det fred i flera år, medan de förbereder sig för ett avgörande dråpslag mot någon. Det är en kamp som har hållit på i århundraden, och de använder alla vapen man kan tänka sig; guld, svärd, inflytande, sex, gift, lönnmördares dolkar.

Hur det kommer sig att de inte tar kål på varann? Bra fråga. För att besvara den måste du försöka tänka som en alv. De stora husen hatar varandra men de behöver varann också. Vad är det för mening med en kamp om det inte finns nå'n att kämpa mot? De tävlar för att vinna, skaffa sig poäng, skryta, visa sig smartare än andra. Därför kommer de stora husen aldrig att utplåna varandra, inte ens om de kan. Det skulle göra slut på spelet och då fanns det inget kvar att fylla de långa seklerna med. De behöver värdiga motståndare. De behöver folk som förstår sig på deras klyftighet och deras små triumfer. Det binder dem samman. Att jäklas med människorna skulle bara inte vara lika roligt.

Sen finns det andra skäl också. Alver gifter sig ofta mellan husen. De lever länge och deras äktenskap varar inte livet ut. Vem tusan skulle vilja vara gift med samma person i tusentals år? De blir uttråkade. De glider isär. En alv kanske är gift tio gånger under sitt liv, och har tusentals älskare eller älskarinnor. Det betyder att alla husen är släkt med varandra. En alv kan ha söner och döttrar i ett dussin olika klaner. Inte ens den mest hänsynslösa alv vill ta kål på sina egna barn — i regel. Det har funnits en del som varit galna nog att försöka.

Vilka är människorna i Huset Belisarius livré? Betjänter. Husen har hela tiden samma människofamiljer som sina betjänter, jobbet går i arv. De bor i alvernas torn och får betalt i alviskt guld. Bra betalt. De är mycket lojala mot sina herrar och malliga som fanken. De uppblåsta grodorna betraktar sig inte ens som människor längre, och en del av dem är det inte heller. Alver och människor kan få barn med varandra. Det är inte precis vanligt, men det händer. Och det ska jag säga, att ungarna brukar kombinera de värsta egenskaperna hos båda raserna.

Ett sista ord om alver. Ni kommer att höra en massa snack om "vilda alver" här i sta'n. Undvik dem. De är vandrande katastrofer. Det är alver som är så dekadenta, elaka och hämningslösa att deras egna klaner har kastat ut dem. Och tro mig, det krävs väldigt mycket jävelskap för att nå't sånt ska hända. Det finns inget värre än en usel alv.

Det finns särskilt en som ni kanske kommer att se, Amaric, lång, smal, klär sig alltid i svart, brukar ha någon fjollig flicka med sig. Pratar man med honom verkar han lika charmerande och spirituell som vilken alv som helst. Vänder man ryggen till så kan det hända att han skär halsen av en bara för att få se vad det är för färg på ens blod — och han gör det med ett skratt.

Okej, kom nu så skaffar vi något att äta. Jag är utsvulten.

Människorna

Ropa på en droska, grabben. Vi ska åka ned till Stora Basaren. Japp, det är aldrig svårt att få tag på transportmedel här. Det finns tvåhjuliga droskor, fyrhjuliga droskor, rickshaws som dras av människor, bärstolar som bärs av människor och troll. Det är bara affärer, folk som försöker tjäna en dublon. Här är en nu. Ropa på honom. Ho!

Vaddå, tjugo dubloner? Försöker du svindla min kusin bara för att han är ny i sta'n! Du ska ta fyra dubloner och vara tacksam. Det är ändå för mycket.

Sådär, det lugnade ned den rövaren! Kliv in, damen.

Naturligtvis försökte lura er att betala för mycket. Alla i hela sta'n kommer att göra det. De kan se att ni är nya här. Det gör er till lovligt villebråd. Mitt råd är att när folk begär ett pris av er ska ni bjuda en tiondel av det, och sedan pruta. Gå med på att betala ungefär en tredjedel av vad de begärde. Det är fortfarande ett för högt pris, men ni har sparat lite pengar och alla blir nöjda. Tro mig, om nå'n går med på en prutning så förlorar han inga pengar, vad han än säger.

Hur han såg att du var ny i sta'n? Tja, grabben... han bara såg det. Du varken ser ut som en stadsbo eller pratar som en. Hur man gör det? Det är svårt att beskriva. Det är nå't som man liksom suger i sig utan att tänka på det när man bor här. Du kan till exempel låta axlarna slappna av mera och gå med lite mera svaj i stegen. Håll handen nära svärdshjaltet. Le inte. Vänd inte på huvudet utan titta på folk ur ögonvrån. Intala dig att du ser tuff och farlig ut, och handla därefter. Tala alltid självsäkert, som om du verkligen vet vad du talar om. Var aldrig blyg eller undergiven. När du säger vad du tycker, så tala som om du var beredd att döda den som vågar säga emot. Låt folk tro att det finns tio beväpnade tuffingar från ditt gille inom hörhåll, som kommer att backa upp dig om det blir bråk. Och be sen en stilla bön att ingen synar din bluff.

Nu har vi kommit till utkanten av Melindh. Det är namnet på den alviska stadsdelen förresten. Tornen här är lite enklare. Kolla in de där små tornen som ser ut att vara fastklistrade utanpå de stora tornen. De har röda tegeltak. Bara människor bygger på det sättet.

Nu åker vi genom högländarnas område. Titta ut så ser ni dem. Det är lätt att känna igen högländare, de är huvudet högre än alla andra och dubbelt så breda. Starka? Avgjort. En gång såg jag en av dem lyfta en tjur. Ja, en fullvuxen tjur. Fast det var förstås Owen Fraser, och han är ovanligt stark till och med för att vara högländare.

Mitt råd är att aldrig bli osams med nå'n av dem, om man inte har minst tjugo pålitliga kompisar bakom sig. De är livsfarliga krigare, och kvinnorna är precis lika farliga som männen. Som gladiatorer är de praktiskt taget oöverträffade. Deras tvåhandssvärd är inga prydnader heller. De vet hur man använder dem. Rör aldrig en högländares svärd, för då måste han döda dig, annars förlorar han sin krigarära.

Nej, de är inte onda på något sätt, bara kyliga och reserverade. Lyckas man bli vän med en högländare så har man en sann vän för livet. Han offrar sitt liv för dig. De har en mycket stark hederskodex och de ställer upp för sina vänner. Jag känner bara tre personer i den här sta'n som jag kan tänka mig att lita på, och två av dem är högländare.

Där ser ni några höglandshästar. Världens bästa. Stora, javisst, men inte långsamma eller klumpiga. De springer snabbt som vinden och kan hålla farten i flera dagar utan att tröttna.

Bland högländarna går en historia om hur en av deras härolder red för att varna sitt folk för en listig attack av de Hängivna. Det sägs att han red i sju dagar och sju nätter, hela vägen runt bergen för att uppbåda klanerna. Han varken stannade eller vilade förrän hans fackla hade tänt alla vårdkasar och vakteldar. Till sist, just när han utfört sitt uppdrag, föll både ryttaren och hästen ned döda av utmattning. Men de Hängivna drevs tillbaka tack vare hans tapperhet.

Där borta har vi också några intressanta typer. De stora, bruna med turbaner. Marajiputter — en annan ras av krigare. De fäktar med sina kroksablar som om de inte vägde nånting. Inte lika bra krigare som högländarna förstås, få män kommer i närheten av dem, men de är talrika och rätt bra. Fast se upp med deras trollkarlar. Snikna, trolösa huggormar, varenda en. Och försök aldrig nånsin smyga in på gårdarna där de har sina beslöjade kvinnor. Hundra bröder och kusiner och morbröder kommer att hugga dig i tunna skivor.

Titta där borta! Där är de Hundra Sorgernas Port. Det är ett svart rökhus. Den svarta röken är Marajiputter förbannelse. När de blir äldre så blir de beroende av att röka tobak som är blandad med blad av den svarta lotusblomman. Röken sänder dem till drömmarnas land, och med tiden går resan vidare därifrån ända till helvetet. Deras trollkarlar använder förstås röken i sina ritualer också. Det verkar inte påverka dem alls på samma sätt.

Vad det är för fel på de där typernas munnar? Bra att ni frågade, min dam. De är Grinande Gholor, ett av de värsta gatgängen. Från början kom de från Kannibalöarnas kvarter men nu finns de överallt. Det är en samling riktigt stygga pojkar och flickor. Jag har hört sägas att den som ska bli medlem måste döda en av gängets fiender och äta upp hans hjärta. Sen syr de upp mungiporna på den nya medlemmen så att de ser ut som om de alltid gick omkring med ett stort leende på läpparna. Tittar du noga kan du se ärren. Titta ännu närmare så ser du att de har filat sina tänder spetsiga också.

Vad får dem att vilja bli så otäcka? Tja, antagligen därför att de alla är beroende

Lotusens saft



Den vackra lotusblomman odlas i alvernas hängande trädgårdar. Ursprungligen kommer den från djunglerna i fjärran Östern och är berömd för sin stora klockformade blomkrona och sin narkotiska parfymdoft.

Alverna odlar den inte bara för dess skönhet. De är mer intresserade av dess saft som kan utvinnas genom att göra ett litet snitt i stjälken. Lotusens saft används som bas i många kraftiga narkotiska preparat. Beroende på blommans färg får man saft som har olika effekt på levande varelser. Alla dessa ämnen är ytterst beroendeframkallande.

GUL LOTUS: Utgör basen till locogräs och locojuice. Genom att låta kabackoblad ligga i saften från gul lotus får man locogräs, en hallucinogen och stimulerande drog som ibland kan ge användaren profetiska visioner. Locojuice är mildare och består av gul lotussaft som spätts ut med vin. Effekten är svagare än gräsets och man känner mer av alkoholen.

RÖD LOTUS: Saften från röda lotusblommor används ofta i piller. De är smärtlindrande och lugnande, och används som medicin av läkare. Röd lotusdricka är de Grinande Gholornas favoritdryck. Det tillverkas genom att blanda röd lotussaft med gul lotussaft, krydda med viskrot, späda med vatten och sedan destillera blandningen. Den drogen gör människor vansinniga. De blir nyckfulla bärsärkar, immuna mot smärta och helt utan fruktan. Resar och troll som dricker det blir däremot lugna eller försjunker i trans.

SVART LOTUS: Den svarta lotusens saft är ett dödligt gift. En enda droppe i mat eller dryck, eller på en knivsegg, kan döda en mastodont. En kraftigt utspädd form används för att framställa soma. En kristalliserad variant, blandad med gul lotussaft, kan öka magikers förmåga att lägga formler. Det kallas "själaknuff". Man tar också vara på blombladen från den svarta lotusen, skär sönder dem och blandar med tobak, vilket ger narcofer, den svarta röken som marajiputter är så förtjusta i.

Gatugäng

Staden Chronopia vimlar av gatugäng, det fanns över hundra när de senast räknades. En del är små, bara några få ungdomsbrottslingar som har slagit sig ihop för att försöka pressa pengar av gillena i grannskapet. Andra är stora och mäktiga organisationer, mera som små arméer än ungdomsgäng. De har sina egna invigningsriter, uniformer och slangspråk. De flesta leds av en "krigsherre" och hans "råd". Många får ekonomiskt stöd av de Stora Husen eller gillena, och utnyttjas som vapen i stadens bittra politiska strider. Alla gatugäng har samma mål och medel. De lever på utpressning. Alla är bittra rivaler och slåss ofta om kontrollen över en stadsdel, en gata eller ett kvarter. Allianser mellan olika gäng är ovanliga men förekommer. Det finns många avtal som ger gängmedlemmar rätt att vistas på andra gängs områden, men avtalen bryts ofta och gängkrig flammar upp.

Grinande Gholorna

Detta gäng uppstod i den stadsdel där det bor folk från Kannibalöarna, men spreds snabbt och tog kontrollen över gatorna i flera angränsande områden. Medlemmarna har vanställda ansikten och vässade tänder, och deras invigningsceremoni är synnerligen motbjudande. Alla Grinande Gholor måste dricka en flaska röd lotusdricka om dagen för att bevisa sin lojalitet och sin manlighet. Det gör dem oberäkneliga och farliga. Endast människor av manligt kön får bli medlemmar. De är mycket fientliga mot främlingar och är kända för att ibland angripa medlemmar av andra raser utan någon synlig orsak.

av röd lotussaft. Ser ni fläckarna i deras mungipor. Ser ut som blod. En sup av den där smörjan så känner man ingen smärta. Man blir modig som en grip och grym som en svettig demon. Jag hatar de där pestråttorna. Skulle hellre ha att göra med Hökarna. Gholorna är tamejfan lika vidriga som Blodkulten.

Nu är vi på väg in i ett annat område. Känns på lukten. Inga fler män i sidenturbaner, inga mer gatustånd som säljer kryddig mat. Vi har just kommit in i Tundrafolkets område. Precis som du säger, de blåhudade barbarerna från Tundra, ända från norrskenets länder. Lägg märke till att alla husen har väldigt tjocka väggar och luckor över fönstren. Där borta kommer några män med krokar som släpar stora block av is utmed gatan. Isen används för att hålla källarna svala. Tundrafolket bor där nere, försöker undvika hettan. Känner ni nånsin för att dricka ett glas iskylt vin och prata om isbjörnar, då ska ni gå hit. Men ta med era vapen, för de gillar att slåss.

Finns det inga fredliga invånare i hela sta'n? Ja och nej. Alla är tvungna att slåss här, för att överleva. De som inte slåss har bara hittat andra sätt att skydda sig. Titta på gycklarna där borta till exempel. De kallas "spefåglar" här i staden. De ser väl ganska harmlösa ut? Bara en grupp musiker, clowner, jonglörer, akrobater och killar som går på styltor. Klädda i ett hopplock av dräkter och små masker.

Men skada en Spefågel, så får du stora problem. De dödar dig inte, men de gör ditt liv till ett helvete. De följer efter dig och driver med dig. Alla Spefåglar i sta'n berättar elaka skämt och lögner om dig. De säger att din fru är otrogen, de lurar i folk att du är pestsmittad. Det dröjer inte länge förrän folk börjar fnissa bakom din rygg. Spefåglarnas barn kastar ruttna tomater på dig och springer sin väg. Du blir utsatt för hundratals spratt, förlöjligad och förtalad på alla tänkbara sätt, och de håller på i veckor utan uppehåll — tills du har sonat ditt brott. Man kan få nervkollaps för mindre. De flesta ljusalverna här i sta'n är Spefåglar på ett eller annat sätt. Det passar dem förträffligt — att gyckla ligger i deras natur.

Eller tänk på Ljusets Barn. Ni kommer att se dem här och där runt staden. Vita mantlar, rakade huvuden, halsband av blommor. Deras religion förbjuder dem att bruka våld. Men deras heliga skrifter hindrar dem inte alls att t.ex. hyra en lönnmördare som gör jobbet åt dem. Och eftersom de betalar Hökarna för beskydd så är det precis vad som kommer att hända om ni skadar dem. Det finns knappast någon här som det är riskfritt att stöta sig med. Det är till och med så att de som ser ofarligast ut är de allra värsta att bråka med. Det är en grym gammal stad.

Oj, oj! Det här ser ut att bli problem. Nej, grabben, dra inte svärdet. Dra aldrig ditt svärd här om du inte tänker använda det. Det är inte den sortens problem heller. Det är bara Jordemödrarna som har en begravningsprocession och om vi fastnar i den så blir vi sittande här i flera timmar. Hojta åt kusken att svänga till vänster, så åker vi runt.

Begravningsprocession, ja. Jag vet att alla de där människorna som dansar omkring och slår på trummor och cymbaler får alltihop att se ut som en fest. Det är en sorts fest också. De är på väg till parken för att begrava en av de sina vid rötterna av det Stora Trädet. Att återlämna den döde till Modern, kallar de det. Ja, damen, visst är blommorna som de där flickorna har i håret vackra — men gå inte och köp såna. De där flickorna är prästinnor och blommorna är glädjeliljor. Sätter man dem i håret slår de rot i huvudsvålen. På riktigt, ja. Rötterna borrar sig in i skallen och samtidigt släpper de ifrån sig ett behagligt litet gift.



Såg du hur prästinnorna log lyckligt hela tiden? Det finns ett skäl till det. När rötterna växer in i hjärnan släpper de ifrån sig giftet, bäraren känner ingen smärta och börjar uppleva visioner från Jordmodern. Allt möjligt konstigt. Det låter kanske behagligt, men det är dödligt. Rötterna äter sakta upp hjärnan och då dör man.

Templet påstår att rötterna suger upp bärarens ande, så när kroppen begravs växer där upp en Trädmoder som har den döda prästinnans personlighet. Trädmödrar ja, det är såna där stora vandrande träd. Men grejen är ju att man aldrig kan veta. När en prästinna till sist dör så är hon halvt galen, och trädmödrar pratar inte särskilt mycket, så hur kan man veta att det är prästinnan som lever vidare i den? Det kan kanske ligga nå'n sanning i vad de säger, men jag tvivlar.

Precis som du säger, det har blivit mörkare. Kallare också. Det beror på att vi har åkt ned några nivåer och tornen skymmer solen. Bry er inte om det. Vi måste ändå ned för att komma till basaren, och den här vägen tar bara lite längre tid.

Du har rätt, grabben. Det är lite ruffigare här nere. De lägre nivåerna i staden brukar vara sämre underhållna. Folk slänger ut sina sopor från fönstren rakt ned på gatan och där får de ligga tills goblinerna eller asätarna samlar ihop dem. Det är därför det luktar.

Ja, de där är asätare. De där lortiga typerna i trasor. Inget att vara rädd för, damen, de är ofarliga. De letar bara igenom soporna på jakt efter mat och saker de kan sälja. De är ganska grundliga också, annars skulle gatorna här korkas igen av all skit.

Om ni bara visste vad som går att sälja! Det finns köpmän borta i Grytan som köper allt möjligt gammalt skräp och säljer till folket där i slummen. Man kan till och med samla avföring och sälja det som gödningsmedel. Det är knappast ett jobb jag skulle vilja ha, men asätarna har liksom inte mycket att välja på.

Vilka de är? Tja, de kan vara vilka som helst egentligen. Kanske folk som är barn till andra asätare, eller såna som kom till sta'n för att söka lyckan men hade otur. Kanske tiggare som är för stolta för att tigga. Det finns tusentals av dem över hela sta'n. Andra människor vill inte komma i närheten av dem, av rädsla för att bli smittad av nå'n sjukdom eller att få löss. Inte har de nå't som är värt att stjäla heller, så de kan känna sig rätt trygga. Det är inget lyxliv precis, men det är ett sätt att överleva.

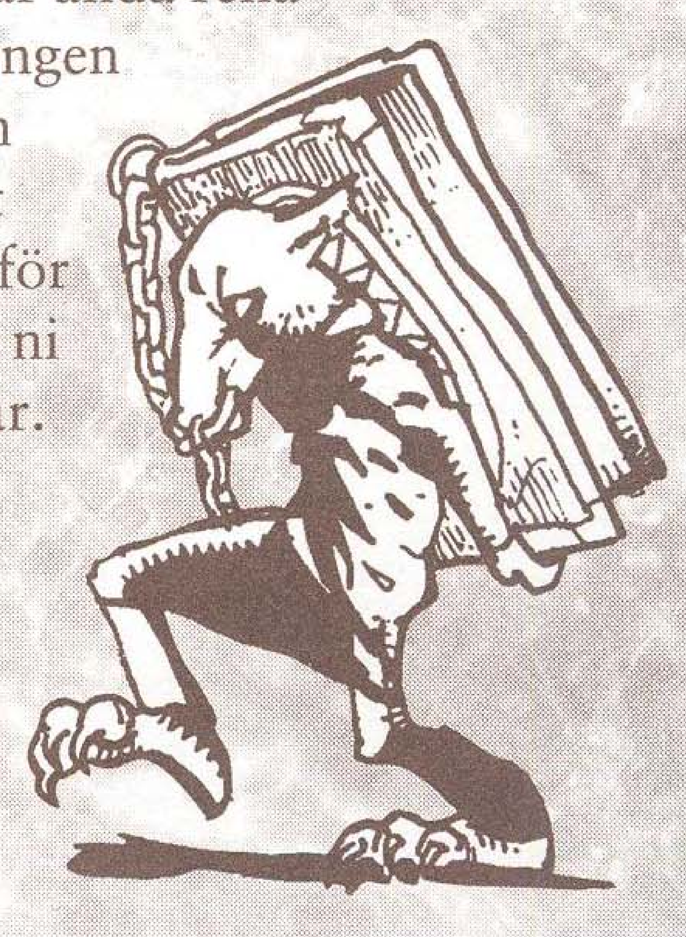
Nu kan vi se solen igen. Snart kommer vi till dagmarknaden, och det är verkligen nå't att se. Där finns köpmän från halva världen, och de säljer vad man än kan önska sig. Ni kan hitta kryddor från österlandet och ädelstenar från Nattländerna. Svärd och flambössor och husdjur av alla sorter. Vin och mat. Man kan teckna kontrakt med tjänare, hyra hela kompanier av soldater eller köpa magiska formelsamlingar. Ja, det finns mycket mer men ni får snart se själva.

TITTA DÄR BORTA, titta noga! Det är nå't man sällan ser på dagen. Det är en librumag. Den där reptilen som följer efter honom är hans hjälpdjur. Boken på djurets rygg är hans runbok. Ni kan se andra böcker som han har fastkedjade i bältet.

Har du aldrig hört talas om librumager, min flicka? Det förvånar mig inte. De är nog ännu mer sällsynta än kronomager. Rätt mäktiga. Böckerna är magiska, ett slags fokus för olika magiska formler. Varje sida är full av konstiga runor och mönster som ritats med ett bläck gjort av demonsvett och sällsynta pulvriserade ädelstenar. När magikern utför en formel rivs den sidan ut ur boken och förvandlas, den blir till det som formeln åstadkommer, och förintas samtidigt själv.

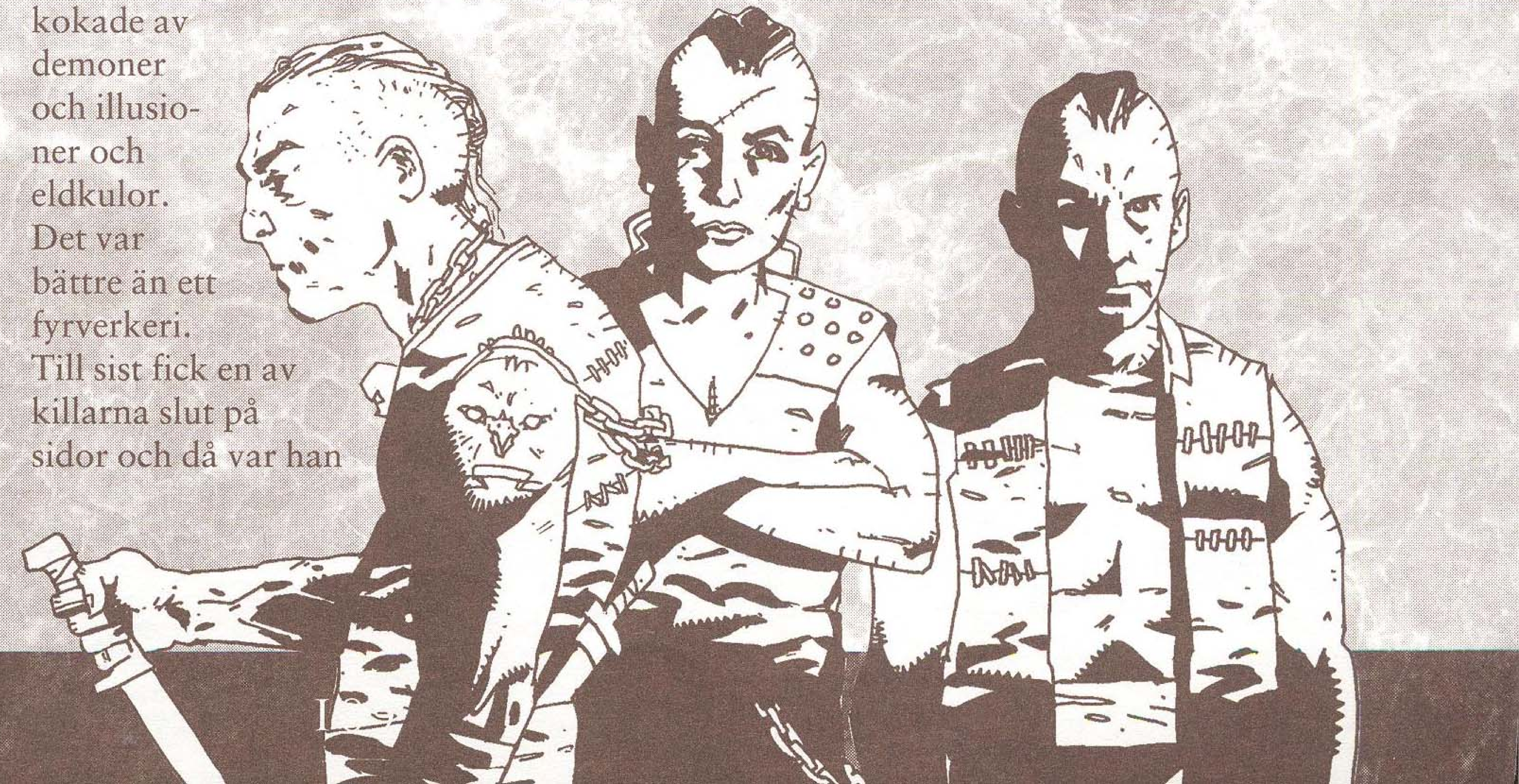
En gång såg jag en duell mellan två librumager. Det var en show! Sidorna flög ur böckerna fortare än ögat kunde se. Luften kokade av demoner och illusioner och eldkulor. Det var bättre än ett fyrverkeri. Till sist fick en av killarna slut på sidor och då var han såld. Nå't slags ektoplasma-spöke svepte sig om honom och trängde in genom näsborrarna, och i nästa stund marscherade han iväg efter segraren, stel och viljelös som en zombie.

Nå, här är vi nu. Alla stiger ur! Betala kusten. Fyra dubloner, nej — ge honom ingen dricks! Det är ändå rena rånet. Jag blev tvungen att erbjuda honom extra betalt för att köra oss hit, bara för att han märkte att ni två är gröngölingar. Det där var bra, grabben! Kasta åt honom pengarna med en föraktfull



HÖKARNA

Hökarna är det största enskilda gatugänget, med nästan tusen medlemmar. De klär sig i likadana lädervästar som lämnar armarna bara, så att man kan se deras höktatueringar. Många rakar sina huvuden och lämnar bara en liten "tuppkam" av hår från pannan till nacken. En ovanlig sak med hökarna är att de tar in medlemmar av alla raser och folk. Det enda som krävs är att en medlem går i god för den nye, så får han genomgå inträdesprovet. Oftast består det i att döda en medlem av något annat gäng och ta med sig hans skalp till krigsherren. Ryktet säger att Hökarna finansieras av Huset Belisarius.



gest. Snäs av honom. Lite mera svaj när du går bara, så kan man tro att du är en riktig stadsbo. Du kommer att klara dig bra här, det är jag säker på.

Ja, damen? Jo, det är många gatustånd här. Tio tusen eller så, skulle jag tro. De står i rader som liksom bildar gator. Alla kryddförsäljarna finns i en rad, de som säljer vapen i en annan. Det är som en liten stad inne i staden.

Håll händerna på era penningpungar nu och följ mig. Håll ihop så vi inte tappar bort varandra. Trängseln är rätt stor som ni märker, så det är bästa stället i sta'n för ficktjuvar. Känner ni nå'n som försöker komma åt era värdesaker, så skrik bara "tjuv!" Då kommer köpmännens muskelknuttar kutande. Inget att oroa sig för. Förutom lite tjuveri är det här den säkraste platsen i sta'n. Köpmännen skulle inte komma hit med sina varor annars.

Ja, här finns verkligen alla sorter. Hela sta'n kommer hit för att handla och titta. Förr i tiden brukade jag gå omkring här hela eftermiddagar bara för att titta på allting. På den tiden jobbade jag på natten förstås… men det ska vi helst inte gå in på nu.

Här finns mycket underhållning också. Alla Spefåglar och eldslukare och trubadurer kommer hit och försöker tjäna en hacka. De bästa kommer på kvällen. Stopp där, damen! Ge inte några pengar till den där tiggaren — han är inte alls blind. Om han var det skulle han aldrig klara att ducka för den här sparken! Ha! Där ser du.

Men vi är inte här för att shoppa, så låt oss titta på sevärdheterna. De ligger runt kanterna på det här torget. Kom ihåg att hålla mig i sikte hela tiden, gå inte vilse. Alla stånden ser likadana ut och det är lätt att tappa bort sig.

Visst, det är tarnicisk keramik, damen. Äkta vara. Och det är mycket billigare här än det skulle vara hemma där du bor. Jag slår vad om att din mamma skulle bli väldigt glad åt en eller annan vas, men fundera först lite över hur du skulle bära dig åt för att skicka hem sådana grejor. Det är nog bättre att låta henne köpa av nå'n gårdfarihandlare. Det kostar dubbelt så mycket, men åtminstone är ju grejen hel vid leveransen. Och det är väl värt en slant.

Unge man, ödsla inte tid på att dregla över de där svärden. Visst är de fina, men det du redan har duger mer än väl. Och om du verkligen vill köpa rustningsdelar kan vi gå tillbaka hit i morgon. Jag vet en kille som har bra priser.

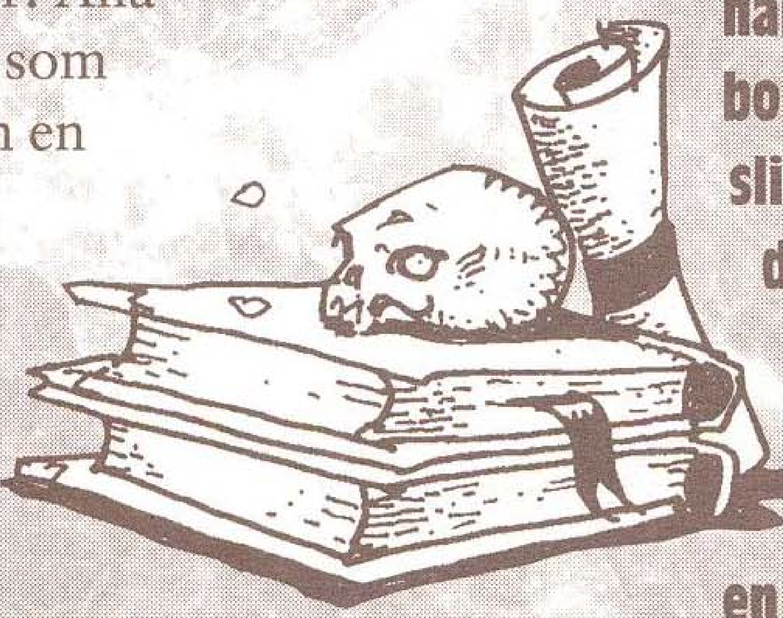
Burfåglar? Ja, klart man kan säga att det är grymt att hålla dem inspärrade så där. Det är därför folk köper dem, för att släppa dem fria uppe i tempelbackarna. Fast kvarterets snorungar fångar dem förstås igen och säljer dem tillbaka till fågelhandlarna i morgon.

Så där,

Librumager



Mystiska och fruktade vandrar librumagerna på staden Chronopias fuktiga gator, bundna vid en högre och sedan länge bortglömd form av magi. Librumagens magi använder bokstavligen sidorna i hans Runbok; när han åkallar en formel öppnas boken och bläddrar av sig själv till rätt sida. Den sidan slits loss av en liten blixt, och svävar upp i luften där den förvandlas till det som magikern vill åstadkomma. Samtidigt förintas boksidan. Det betyder att det krävs mycket skrivande innan en librumag blir riktigt mäktig.



Klanen

Klanen är något så ovanligt som ett alviskt gatugäng. De är också ovanliga genom att de rekryterar sina medlemmar från alla de alviska husen. De flesta är rika unga alver som vill leva vilt och farligt, fast beslutna att inte låta människorna få allt det roliga. Deras favoritnöje är att göra räder in på människornas område och sedan retirera till Melindh där de vet att hustrupperna kommer att skydda dem. Alla medlemmar i Klanen äger en sekuda. De används för snabba anfall och ännu snabbare reträtter. Klanens medlemmar gillar också att hålla livsfarliga kapplöpningar mellan tornen och broarna i människornas stadsdelar. Man får poäng om man knuffar ned en fotgängare från en bro — ju äldre och svagare offret är, desto fler poäng. Alla försök från de alviska Husen att tämja dessa unga vildar har visat sig verkningslösa. Alverna ignorerar protester från människornas gillen och andra maktgrupper. Kanske det ligger något i ryktet att en del av de människor som dödats under Klanens kapplöpningar var sådana som de Stora Husen ville bli av med.



här är basarens utkant. Titta på det där stora fyrkantiga tornet. Det med en våg ovanför ingången och marmortrappa upp dit. Vad står det över porten, damen? Läs upp det för mig. Just det. Det står: ”Pengar är makt, makt är pengar”. Ett bra motto, och sant! Det borde stå ovanför stadsportarna. Fast det här är förstås Köpmännens Palats. Där finns gillets högkvarter och den lokala börsen för aktier och försäkringar.

Vill ni köpa en andel i kapten Gallögas senaste handelsexpedition? Då kan ni göra det här. Han kommer hit för att skaffa pengar till sin resa, om han behöver det. Vill ni försäkra ert gamla skepp mot stormar och skeppsbrott? Här inne finns det folk som tecknar sådana försäkringar, mot en lämplig avgift. Fast försöker man lura dem så är man illa ute. De har ett par sanningsskådare där inne som kan se rakt in i en människas själ.

I det här tornet förvaras också de Hederliga Måtten. Det är alltså de vikter som alla ärliga köpmän använder. Är en köpman med i gillet så är han förmodligen ärlig, inom vissa gränser.

Vad som menas med de Hederliga Måtten? Det är originalen som man jämför alla andra vikter med, alla i hela staden. Till exempel, om ni vill köpa ett skålpund äpplen från den där boden. Hur kan ni veta att det verkligen är ett skålpund han ger er? Vet ni vad ett skålpund är? Det gör jag. Här inne i palatset har de en vikt som är exakt ett skålpund. Vikterna som köpmännen använder tas hit ibland och jämförs med originalen. Nej, inte med jämna mellanrum utan då och då, tillräckligt ofta för att hålla köpmännen hederliga.

Varför? Det är bra för affärerna, förstår du. Om folk vet att de inte blir lurade så blir de villigare att köpa. Det finns förstås en massa försäljare som inte har med gillet att göra. Men det är till deras egen nackdel eftersom de inte får något beskydd av gillet, och folk är mindre pigga på att göra affärer med dem eftersom det inte finns nå'n garanti för att man inte blir lurad.

Om en medlem i gillet fuskar och blir avslöjad? Då nyper de honom där det gör mest ont för en köpman. I fickan. Dryga böter. Titta på alla de stora byggnaderna runt Köpmännens Palats. Där huserar handelshusen, de riktigt stora grosshandlarna. En del tror att de bara är mänskliga kopior av de alviska handelshusen, men det stämmer inte. Varför inte? Jo, för det första kan man köpa sig in i dem. Lägger man upp tillräckligt med pengar kan man bli delägare. Sen tar de mycket större risker än alverna. Människor kanske känner att de måste göra det, de lever ju inte lika länge. Handelshusen finansierar alla de verkligt riskabla företagen. De investerar i kapare, lånar ut pengar till furstar för att betala krig, spekulerar i hur bra veteskörden kommer att bli, och så vidare. Allting.

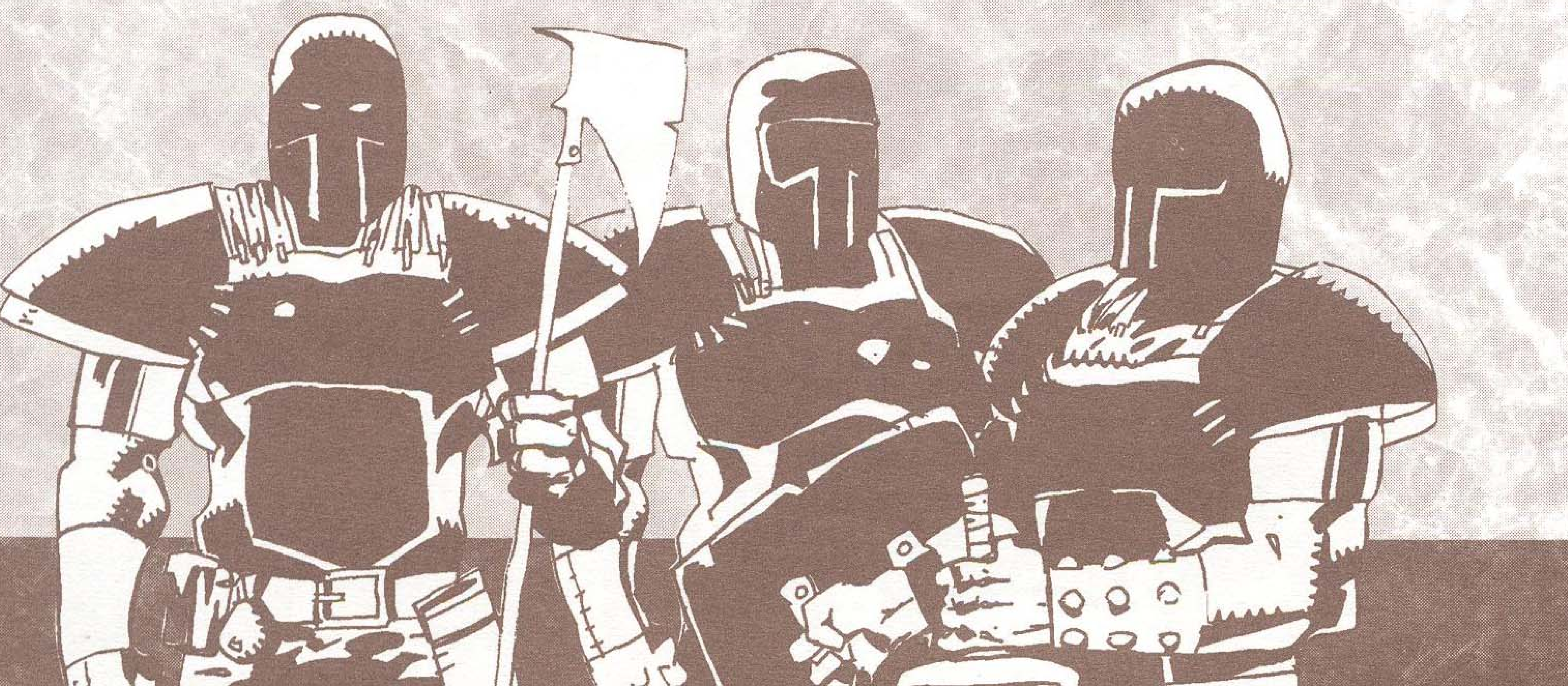
De Renblodiga Krigsherrarna

Krigsherrarna är en fin samling renliga, prydliga, bigotta fanatiker. De är nästan lika många som Hökarna. Alla som inte är människor och inte är Hängivna är lovligt villebråd för dem. De är förmodligen det mest välbeväpnade och välutrustade gatugänget. Deras uniform består av röd rustning och vita mantlar samt silverhjälmar som täcker ansiktet. De drar runt i människornas stadsdelar och håller gatorna rena från alla "undermåliga element", dvs. var och en som inte stämmer med deras uppfattning om en normal person. Nyligen drabbades de av ett bakslag när några wongoser i gatuförsäljarbranschen anställde Trolljänget för att lära dem en läxa. Trollen gick in i Krigsherrarnas område och dunkade sina klubbor i skallen på alla som bar vita mantlar. Tyvärr blev man tvungen att avbryta operationen när det visade sig att Det Välsignade Ljusets Patriark hade fått skallen spräckt av ett alltför ivrigt troll. Men över två hundra Krigsherrar dödades eller skadades. Sedan dess har antalet angrepp mot wongoser minskat drastiskt.

Klingornas Allians

Klingornas Allians är ett gille som upptar i stort sett vem som helst i sin krets, men framför allt handlar det om soldater, äventyrare, främlingar och andra som anser sig vara "krigare". Som medlem förbinder man sig att inte använda vapen annat än i självförsvar och på order från en överordnad. Alliansen är en av de största sammanslutningarna i staden Chronopia, men de har haft stora problem att hålla ihop, och det händer flera gånger per år att vissa grupper bryter sig ut och bildar egna, liknande "krigargillen". Det främsta "lockmedlet" Alliansen erbjuder är förutom kamratskap och nya vänner för främlingar, att skador som tillfogas dess medlemmar inte går ostraffade förbi (om inte gärningsmännen är FÖR mäktiga, givetvis). Ger man sig på en medlem av Alliansen kan man med andra ord vara säker på att ett tjugotal av hans alliansbröder kommer att hämnas någon mörk kväll.

Vidare administrerar Klingornas Allians mycket av det praktiska kring de Fria Kompaniernas verksamhet.



Nog om det. Kom så går vi en bit till. Sikta på den där inhägnaden. Nej, det är inte en boskapsmarknad, men något liknande. Den stora byggnaden där med de korslagda svärden över dörren är Klingornas Allians, rätt gissat. Det är där man anställer legosoldater. Där finns säkert både köpmän och Stora Hus och furstar som letar efter krigare just nu.

Klingornas Allians är ett utmärkt ställe att gå till om man behöver ett jobb. Jag var själv medlem innan jag miste min hand. De har en träningssal och ett allmosehus där de delar ut pengar till gamla legosoldater och krigsinvalider — såna som betalade sina avgifter alltså, men som inte klarar sig själva längre. Och de har en av världens finaste rustningssmedjor. Det där huset är en liten stad i sig självt. Där inne finns värdshus, horhus och logement. Och när dörrarna är stängda är det en rätt stark fästning också. Se hur långt och platt huset är. Mera som en hall än ett torn. Det är för att de har ett helt exercisfält uppe på taket.

Ja, praktiskt taget alla legosoldater här i sta'n tillhör alliansen på ett eller annat sätt. De är organiserade i något som kallas fria kompanier. De kan bestå av allt från femtio till tusen man, beroende på hur berömd och framgångsrik deras ledare är och vilket slags trupp de är. Sekudatrupper och kavalleriskvadroner brukar vara lite färre till antalet. Hur som helst, på den gamla onda tiden följde fria kompanier helt enkelt sin ledare. Det kunde vara ett hårt och fattigt liv. Stora Hus med egna trupper kunde anställa dem och sedan vägra betala. Vem skulle våga bråka med ett Stort Hus som har tio gånger så många soldater som man själv?

Nej, inte jag heller. Men så en dag slog sig en hel bunt av de fria kompaniernas befälhavare ihop och bildade alliansen. De byggde den här hallen. Tvingade oberoende befälhavare att gå med, på ett eller annat sätt. Tillsammans blev de mycket starkare. Om en arbetsgivare inte ville betala kunde kompanierna tillsammans sätta makt bakom sina krav. Så började alltihop, för ungefär fem hundra år sedan. Alliansen har växt och ändrats en del sedan dess. Nu är det en marknad dit folk kommer för att anställa soldater. Man bjuder på deras tjänster. I oroliga tider betyder det att priserna går upp. Numera ser alliansen till att deras medlemmar sköter sig också. De vakar över att Klingor inte sviker sina kontrakt. Att förmedla krigsfolk är en stor industri och båda sidor måste kunna lita på varann.

Kompanierna? Överst står kaptenen. Han driver kompaniet, leder det i strid, gör planerna. Under honom finns sergeanter, och sen har vi vanliga soldater och trossen, det vill säga kockar och andra som betjänar trupper-

Spefåglarna

Spefåglar känns lätt igen på sina schackrutiga pajasdräkter och sina kapuschonger med halv ansiktsmask. De målar sina ansikten vita och sminkar dit överdrivna ansiktsuttryck, glädje eller sorg.

Ingen vet hur eller varifrån Spefåglarna kom till staden. En trupp dök bara upp en dag och sedan dess har de blivit fler för vart år som gått. Nu finns det ungefär 40 trupper som vandrar runt i staden. Varje trupp har 10 till 20 medlemmar och består av clowner, musiker, akrobater, eldslukare, historieberättare och andra artister.

Varifrån de än kommer, så är de i alla fall suveränt skickliga. Akrobaterna är lika viga som alver och deras jonglörer gör saker som verkar omöjliga. När en trupp stannar för att uppträda samlas snart stora skaror åskådare. Spefåglar uppträder alltid på gatan, aldrig på teatrar och de går aldrig med att uppträda vid fester hemma hos de rika. De lever enbart på de frivilliga avgifter de kan samla in från sina åskådare. De kan uppträda inför asätare på soptippen om de får lust, men de vägrar absolut uppträda inomhus, inte ens dödshot kan få dem att ändra denna princip. Ingen vet varifrån de fått detta tabu eller vad som är meningen med det.

Spefåglarna är kända för sitt speciella sätt att hämnas på sina vedersakare genom att sprida elaka skämt och skandalrykten om dem, och genom en ändlös ström av uppfinningsrika och grymma, men aldrig livsfarliga, "practical jokes". De antastar, stör och generar sina offer tills de går med på att göra bot och bättring för det onda de gjort mot Spefåglarna. "Botgöringen" består oftast i att utföra någon löjlig och förödmjukande handling, som t. ex. att man måste presentera sig inför fursten över Huset Belisarius naken med en ros mellan tänderna, eller stå en hel dag i basaren och be alla förbipasserade att slå en med en bunt våta nudlar. Straffet brukar passa ihop med brottet.



Fria kompanier

Det lär finnas över hundra fria kompanier som är baserade i staden Chronopia. Antagligen stämmer det, men en vanlig dag är de flesta av dem förstås ute på sina uppdrag, som kan ta flera år i vissa fall. Några av de fria kompanierna hör till de mest berömda militära styrkorna i världen. Deras ryktbarhet har slipats genom tallösa strider runt alla delar av världen.

Frasers Kompani

Frasers kompani består uteslutande av vanhedrade eller förvisade högländare. De är bara omkring hundra man, men har ett imponerande rykte både för vildsinthet i strid och hedersamt uppträdande på slagfältet. Ett av dess särmärken är att soldaterna aldrig använder svärd. När de en gång mist sina hedersssvärd vill de inte besudla sina händer med ringare vapen. I stället väpnar de sig med stridsgissel, hammare och yxor. Deras ledare Owen Fraser är en jätte till och med bland högländarna, över 240 cm lång och med en vikt runt 200 kg. Hans röda hårsvall och långa skägg gör honom lätt att känna igen.



na. Alla i kompaniet får en del av pengarna man tjänar, precis som besättningen på ett fartyg. Kaptenen får den största andelen, sergeanter lite mindre och fotfolket får minst. Exakt hur man delar är olika. Oftast får en vanlig soldat en andel, kanske veteraner får två eller tre beroende på skicklighet och erfarenhet. Sergeanter får tio. Kaptenen femtio. Alliansen får alltid tio procent av alla inkomsterna för att de sköter förmedlingen och tar hand om löpande kostnader och sånt.

Hur man räknar ut vad var och en ska ha? Enkelt. Säg att ni har ett kontrakt på hundra tusen dubloner och kompaniet har hundra meniga, tio sergeanter och en kapten. Säg att ni använder den fördelning som jag nämnde nyss, den är rätt vanlig. Då får var menig en andel, det är hundra andelar. Sen har sergeanterna tio andelar var, det är också hundra andelar. Och så har kaptenen femtio andelar. Sammanlagt blir det två hundra femtio andelar. Hundra tusen delat med två hundra femtio blir… fyra hundra. Har jag rätt? Det betyder att en andel är värd fyra hundra dubloner. Enkelt. Sen måste var man betala en tiondel av sin inkomst till gillet.

I en del kompanier har man som regel att om en man dödas ska hans andel gå till de närmaste släktingarna. Men det är lika vanligt att man inte bryr sig om det utan tar pengarna själva. Om man får inkomster av plundring brukar det fördelas på samma sätt.

Hur man tar värvning? Ja, pojk, det beror på. De verkliga elitförbanden tar inte emot vem som helst, utan man måste bli tillfrågad av kaptenen eller ha någon som redan är med som går i god för en. De flesta andra sätter ett anslag på en tavla i Hallen när de behöver folk. Kompanierna mister ju alltid soldater i strid så det behövs nya hela tiden. Håller du till på krogarna runt Hallen eller inne i själva Hallen, så träffar du soldater som talar om för dig om deras kompani behöver folk. Ibland försöker en sergeant att starta ett eget kompani. Man ser affischerna och hör utropen. Det kan vara ett bra tillfälle att komma in på grundnivån.

Jo, visst kan du bilda ett eget kompani på precis samma sätt. Allt du behöver göra är att betala licensavgiften på fem hundra dubloner till Alliansen. Eftersom du inte har något rykte som soldat kommer du bara att lyckas rekrytera utslitna gamla veteraner, galningar och gröngölingar som du själv. Och eftersom ert kompani är okänt kommer ingen att anställa er utom sådana som letar efter folk de kan avvara, till rena självmordsuppdrag. Att bli dödad är ett dåligt sätt att försörja sig, grabben. Glöm det.

De flesta nya kompanier bildas av sergeanter som lämnar sitt gamla kompani och tar med sig några av soldaterna. Det betyder att de oftast har en kärna av tuffa veteraner och ett gott rykte som talar för dem. Det kan förstås leda till bråk mellan det gamla kompaniet och det nybildade. En del smaskiga blodsfejder har startat på det viset, till exempel den mellan kapten Brythan och kapten Sherasta. Deras kompanier hatar varann. Det sägs att om det ena kompaniet skriver på för ena sidan i ett krig, så slåss det andra gratis åt den andra sidan. Det tror jag inte på. Legosoldater slåss aldrig gratis. Halva priset kanske, och en större andel av plundringen förstås.

Kom och titta på anslagstavlan. Här kan vi se vem som är ute efter folk. Kapten Trask. Bra ledare men han håller på att bli lite gammal och överdrivet försiktig. Tundrans Bärsärkar. Undrar om det finns nå'n som är tokig nog att ta jobb hos dem. Fast de är nog bra anfallstrupper. Silverlandets Lätta Kavalleri. Aldrig hört talas om dem — måste vara nykomlingar. Men här har vi något man inte ser varje dag: Trolljänget.

Jag vet att de inte kan stava, men om jag vore du skulle jag inte säga det till femtio beväpnade krigstroll.

Här verkar vara ovanligt livlig kommers idag. Kolla där borta. Där står Huset Kalix krigsherre. Ett mindre Hus, allierat med Degas. Undrar om Degas tänker ta till hårdhandskarna mot Aramas? Man vet aldrig. Sen är det många handelsmän här som letar efter vakter. Det är säsong för de stora karavanerna nu.

Va? Förlåt, jag stod och tänkte. Vad var det du sa? Ja, det är riktigt, de flesta fria kompanierna består av folk från samma ras. Det blir lättare att ge order då eftersom alla talar samma språk. Disciplinen funkar bättre också om alla har samma seder.

Jag minns en gång när Marajiput och Trelandets Slaktare var på vippen att hugga ihjäl varann för att Marajiput-soldaterna såg Slaktarna äta hundkött på en av deras helgdagar. Marajiputter äter inte hundkött, förstår du. De anser att det är orent. Kompaniet delades i två läger efter det. Men det finns kompanier som rekryterar från alla raser och länder. Gröna Legionen till exempel. Blodsbröderna var ett annat. Jag har själv varit en Broder — ni är antagligen för unga för att ha hört talas om dem, men de var rätt berömda på sin tid. Vi fick de Hängivna att blöda näsblod några gånger, det kan jag säga. Det var tider det! Vad som hände? Det tog slut, ungdomar. De goda dagarna tar alltid slut.

Nej, damen, man ser inte många alver bland legosoldaterna. De flesta av dem håller sig till sina hustrupper. Men det finns ett par alviska kompanier. Klavens Jägare och Röda Bågens Spanare. Utomordentliga krigare.

Men tiden går och det finns fortfarande ett par saker som ni borde se. Kom så går vi.

Magiker

Ta en titt på det stora vita tornet därborta, damen. Det kallas för Vita Tornet. Det sägs vara utskuret ur en av Behemoths betar. Där håller Vetenskapsakademin sin undervisning.

De Dolda Dolkarnas Gille

Detta är det gille som de flesta av staden Chronopias "frilansande" lönnmördare tillhör; övriga är antingen anställda av ett av de Stora Husen, av en religiös kult, eller kanske av något annat gille. Det är många som behöver lönnmördare för att avskräcka sina fiender.

Medlemsskap i de Dolda Dolkarnas Gille innebär att du får dina uppdrag från dina överordnade, Rygghuggarnas Rådsförsamling. Får du ett sådant jobb, kan du vara säker på att det följer gillets "etiska och moraliska regler". Ingen som själv är helt oskyldig mördas genom Rygghuggarnas dom. Och såvida du inte tas på bar gärning, behöver du inte riskera något straff så länge du bara utför uppdrag du får från Rådsförsamlingen.

Den vanligaste uppdragstypen är att för Kejsarens räkning verkställa dödsdomar på brottslingar som flytt i väntan på avrättning. Även privatpersoner kan be Gillet om hjälp, om de har goda skäl, gott om bevis, och JÄTTEGOTT om pengar.

Gillans Kompani

Gillans Kompani är ett mer normalt fritt kompani, grundat av sergeant Gillan som tidigare hörde till Kerrigans kompani. Gillan tog med sig några av sina gamla kompisar när han startade eget, och kompaniet är kända som stolta och uthålliga krigare. De tar bara med människor men bryr sig inte om varifrån man kommer, så länge man inte är Hängiven. Just nu letar de efter nytt folk eftersom de lidit svåra förluster när de skyddade en karavan mot banditer uppe i bergen.



Om du vill kan du köpa en biljett och gå in och lyssna på föreläsningar om allt möjligt. Filosofi, astronomi, avancerade teorier om magi och demonologi. Ibland kommer det ned präster från Sluttsands tempel och föreläser om gudaläran. Man träffar en massa begåvade ungdomar där, och en massa gamla stofiler som grälar om småsaker. Där finns också en hel del rika ynglingar som låtsas studera medan de slösar bort sina pappors pengar.

Alldeles intill ligger Galdermästarnas Orden. Titta noga så ser du figurer i blå rockar som går in och ut, det är de. Den Uråldriga Galdermästare-Orden är det äldsta och mäktigaste av de magiska gillena. De flesta andra har sitt ursprung hos dem. Det är en tätt sammanhållen och effektiv organisation, Galdermästarna. De lär ut magi och försöker styra hur den används här i sta'n. De lyckas nästan också.

Ja, jag sa "styra", damen. Jag menar att de försöker se till att magin används moraliskt och lagligt. Det beror väl på att man inte vill tillbaka till den gamla tiden när alla hatade och fruktade magiker. Bli inte arg! Du kanske aldrig skulle missbruka Kraften, men alla är inte lika nogräknade, flicka lilla. Försök se det hela från vanligt folks synpunkt. De är verkligt rädda för magi, och av goda skäl.

Vad skulle du tycka om att bo granne med nå'n som kan få din dotter att bli kär i honom genom att säga ett enda ord, eller bränna ned ditt hus med bara en gest av sin hand? Eller att jobba i samma kvarter som någon som framkallar demoner varje gång det är fullmåne, genom att mässa konstiga ord ur en bok? Du och jag, damen, vi vet att det inte är så enkelt att använda magiska formler. Men vanligt folk vet det inte. De bara ser resultaten och blir livrädda. Och när folk blir livrädda, då vet vi vad som brukar hända, eller hur? En lynchmobb med högafflar och brinnande facklor kommer hem till dig en mörk natt och bränner dig på bål.

Men jag tänker inte bråka om vad som är rätt eller fel med magi. Jag bara säger som det är. Galdermästarna organiserades för att undvika allt så'nt där. Alla galdermästare svär en ed att lyda reglerna när han går med i orden. Det är heliga och bindande löften att enbart använda sin magi för goda syften och aldrig för att angripa eller utnyttja vanligt folk. Därför

Trolljänget

Trolljänget består av fler än tio troll. De kan inte säga precis hur många eftersom fingrarna tar slut vid tio och de inte kan se sina tår när de bär stora järnskodda stövlar. Deras svårigheter med den högre matematiken är ofta till fördel eftersom de sällan vet om deras fiender är fler än de själva. ("Vi e' fler än tie, å dom e' fler än tie, så de' e' jämnt.") För att bli med i Trolljänget måste man vara ett troll och man måste vara stor. Trots en viss tendens att bli alltför entusiastiska, har Trolljänget ett utmärkt rykte som stridande trupp. Det har hänt att de drivit hela regementen på flykten. Deras ledare är den som vann deras senaste slagsmål "för å se vem som va' starkast".

Trolljänget har en annan specialitet. De tar endast mot betalning i öltunnor. Så länge vart och ett av trollen får mer än tio tunnor öl, går de med på att göra praktiskt taget vad som helst utom att slå wongoser. Ingen vet varför de vägrar göra det. De gör det bara inte. Därmed basta.

Galdermästarnas Uråldriga Orden

Detta är det "magikergille" som de flesta av staden Chronopias elementarmagiker tillhör. När du väl blivit invald får du ikläda dig Ordens blå klädnad, vilket ger dig mängder av rättigheter, men även en hel del skyldigheter. Till exempel måste en medlem svära att endast använda magi "vid gott åsyfte", att aldrig använda magi mot någon som är "än Galdermästaren klenligare galdermakare " (svagare magiker än han själv), och att aldrig använda några besvärjelser han "tillfyllest icke härskar" (inte är hundraprocentigt säker på att lyckas med) utan att en Ålderman kan övervaka skeendet. Likaså får ritualer aldrig utföras utan att en av Åldermännen närvarar.

Å andra sidan är Ordens lärare talrika och bibliotek ändlösa. Om du söker perfektion i Elementarmagins ädla konst, är det definitivt hit du skall söka dig. Medlemsskap kostar endast 18.000 silvermynt per år. (Det finns billigare, liknande ordnar också, men de är inte alls lika bra; de flesta av dessa har dock exakt samma regler som Galdermästarna.)



känner sig folk numera ganska lugna i närheten av magiker.

Galdermästarna försöker också neutralisera alla onda magiker, och skydda befolkningen. Nå'n gång kommer du antagligen att få se deras Väktare. De bär silverfärgade huvor och masker, och de är verkligt fruktansvärda män. De jagar rätt på diabolister och illgärningsmän. De brottslingar som överlever infångandet släpas till Tornet och neutraliseras. Man bränner bort all deras Kraft. Ja, det låter hemskt — jag har hört magiker som säger att de hellre skulle dö än gå igenom den behandlingen, men så går det till.

Vid sidan av allt detta samhällsnyttiga så försöker Galdermästarna också att kontrollera priserna. De har en lista med rättvisa priser för medlemmarnas tjänster, och om man vet att nå'n har licens från dem så kan man lita på att han inte gör några misstag och råkar tillkalla en demon eller spränga huset i luften eller nå't så'nt.

Magiker är förstås individualister, så Galdermästarnas plan fungerade inte helt perfekt. Det fanns partier i gillet som inte gillade den ena regeln eller den andra, så de gick ur och bildade egna gillen. Så kom Animistkollegiet till, och Mentalisternas Traktat. Det finns fortfarande lite friktion mellan de tre gillena, men de samsas egentligen bra fast de fnyser åt varandra. Deras mål och metoder är väldigt lika. Fast tre separata gillen kan förstås inte få samma enade styrka som ett enda skulle ha. Vilket andra fraktioner i sta'n tycker är bra. Ingen vill ha ett enat magikergille. Det skulle bli för mäktigt.

De olika gillena är inte det verkliga problemet heller, utan det är de mäktiga oberoende magikerna som ställer till trubbel.

Snöhäxan



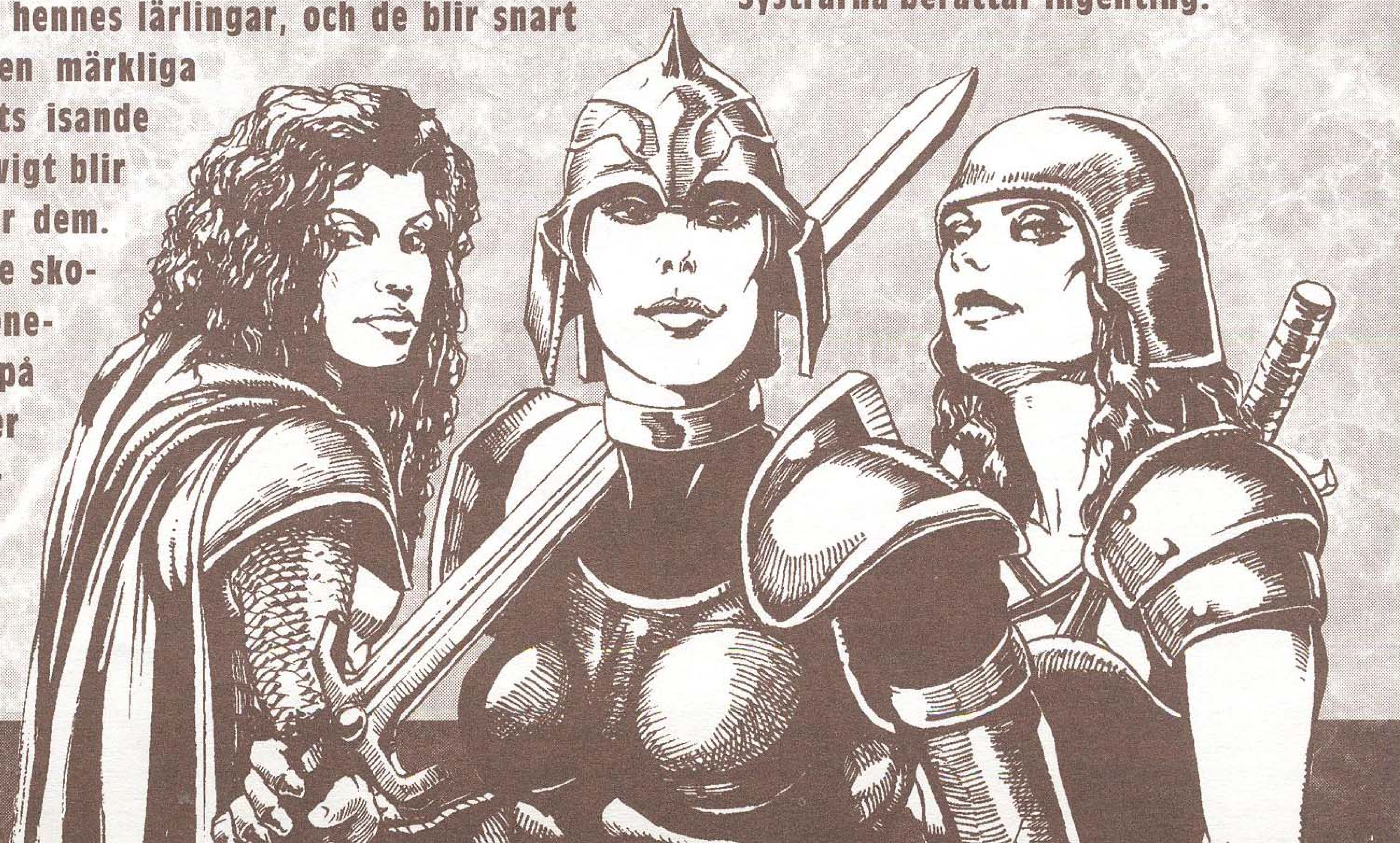
Några säger att hon är en fallen gudinna. Isbarbarerna från Tundra dyrkar henne som sådan. Andra säger att hon är den mäktigaste trollpackan som någonsin levat. Alla är överens om att Snöhäxan är vacker och livsfarlig. Hon lär ha kommit till staden för något mer än 500 år sedan, åkande i en flygande vagn som lämnade efter sig ett spår av ljus på himlen. Ingen vet varför hon kom eller vilka hennes syften är. Hennes torn byggdes på en natt och står glittrande i stadens västra utkant. Det ser ut att vara hugget i is och ger ifrån sig en stark vinterkyla även på den varmaste sommardag. De som besökt häxan säger att tornet är likadant inuti, ett sagoland av isgrottor och spegelsalar. Allra högst upp i tornet, med utsikt över staden, sitter Snöhäxan på en tron som är slipad av en enda gigantisk diamant. Man har spekulerat i att hon kanske väntar på att kejsaren ska slutföra sina experiment med tidsmagi, så att hon kan förena sig med honom eller besegra honom.

Hennes makt är stor. Hon styr vädermagi med oöverträffad skicklighet, och de som misshagar henne brukar hittas döda i sina hem, djupfrysta och så kalla att deras kroppar bränner fingrarna om man tar i dem. Kanske till och med kejsaren fruktar henne, för han har aldrig ingripit mot henne.

Endast de vackraste unga flickor får bli hennes lärlingar, och de blir snart kalla och listiga som sin härskarinna. Den märkliga process som gör att de kan leva i tornets isande kyla, förändrar dem så att deras hud för evigt blir vit som snö och känns kall om man vidrör dem. Deras hjärtan blir också kalla. I strid är de skoningslösa. I magi är deras färdigheter imponerande. Insvepta i isbjörnsskinn rider de på väldiga vita örnar, svävar likt valkyrior över staden och far vida omkring på sin härskarinnas outgrundliga uppdrag.

Stjärnans Systrar

Stjärnans Systrar består enbart av kvinnliga soldater, men man tar emot sådana från alla raser och folk. Det är en kavalleritrupp som ofta används för spaning och flankattacker i samband med större strider, och för att eskortera handelskaravaner. De betraktar sig som en elittrupp och för att få bli med måste man vara mycket skicklig både som ryttare och kämpe. Systrarna väljer själva sin ledare. När en ledare väl har valts lyder alla genast under hennes befäl tills hon själv avgår eller ersätts av en annan genom en majoritetsomröstning. Några av Systrarna deltog nyligen i en polisaktion mot en massmördare som härjade bland de prostituerade vid De Tusen Fröjdernas Gata. Ingen vet vad de gjorde med honom när de fick tag på honom, och Systrarna berättar ingenting.



Såna som Snöhäxan och den Blå Trollkarlen. Och, ursäkta att jag viskar, Fru Koth. Nu förstår kanske hur det blir. Magiker blir väldigt kraftfulla och kunniga när de blir äldre, eller så ingår de en pakt med någon demon, eller skaffar sig stöd av en alvisk klan. Då blir de så starka att man inte kan göra något åt dem. En sån som Snöhäxan kan bokstavligen utplåna hela arméer genom att vifta lite med handen. Så mäktig är hon. Blå Trollkarlen har ingått förbund med den Namnlöse, och det sägs att en armé av demoner står till hans förfogande. Fru Koth sitter i Spindeltornet och har ett Stort Hus som skyddar henne med hela sin makt. Såna personer kan ingen kontrollera.

Ja, du har nog rätt. Om alla galdermästarna slog sig ihop skulle de nog kunna ta kål på Snöhäxan, men striden skulle jämna en fjärdedel av sta'n med marken och sluta med att hälften av galdermästarna låg döda. Det har de ingen lust med. Därför lämnar de henne och de andra i fred, så de kan göra hur mycket onda saker de har lust till. Fast det har en viss kontrollerande effekt att Galdermästarna finns. Jag menar, om någon började med människoffer i stor skala mitt ute på De Tusen Fröjdernas Gata, då kan jag slå vad om att Galdermästarna skulle gripa in oavsett vad det kostade.

Och om något sådant hände skulle kejsarens hejdukar komma ned och göra processen kort med de överlevande för att de hade stört stadens fred. Allt balanserar mot vartannat, ser ni. Det är för kostsamt för de stora makterna att slåss, och ingen vill tvinga sina motståndare till öppet krig, så alla är i praktiken halvt neutraliserade. Det är likadant i allt som rör politik i den här staden.

Nej, alla de oberoende är inte onda. En del bara forskar vidare utan att bry sig om gillenas restriktioner, som gamle Archithenes. Andra avskyr att lyda regler och vägrar att bli med i något gille. Alla dessa representerar ett alternativ till de magiska gillena. Folk kan ta anställning som lärlingar hos dem och få deras beskydd. Det sägs att Snöhäxan har nästan lika många lärlingar som Mentalisternas Traktat.

Och sen finns det en del som bara inte går med. En del av dem är tjuvar och banditer och de är på ständig flykt från de maskerade Väktarna. Andra bryr sig inte om att betala avgifterna. Så länge de håller sig på rätt sida om strecket och inte ställer till med nå'n ondska, lämnar gille-

Handelsmännens Kompani

De flesta fria kompanier utför en stor del av sin tjänst utanför staden, men inte Handelsmännens Kompani. Genom en speciell överenskommelse med Klingornas Allians arbetar detta kompani uteslutande för Köpmännens gille och skyddar dess medlemmar. De patrullerar basaren och marknadskvarteren, och utkämpar de strider som Handelsmännens Råd bestämmer. De är synnerligen välbetalda, och deras utrustning är den bästa som finns att få för pengar. Krigare väljs ut för sina färdigheter i envig, eftersom de flesta av kompaniets strider utkämpas i trånga utrymmen och med små styrkor. Deras skicklighet sätts på prov varje dag i bråk med rovgiriga gatugäng och rånare. Trots farorna är det alltid många som är ivriga att få anställning i Handelsmännens Kompani, mest tack vare lönen och andra förmåner. Kompaniets nuvarande kapten är Alexander Slakeld, en veteran från ett dussin krig som dessutom är känd som en skicklig detektiv.

Mentalisternas Traktat

Mentalisternas var urpsrungligen en liten utbrytargrupp ur Galdermästarna, men numera är man i princip jämbördiga vad gäller antalet medlemmar. Till funktion och villkor påminner Traktatet mycket om Galdermästarnas Orden; en principiellt viktig skillnad är dock att mentalisterna inte har något förbehåll om att inte använda magi mot sämre magiker.

Traktatet är i sin tur uppdelat på ett antal olika fraktioner som hatar varandra i större eller mindre utsträckning — illusionister, utövare av dödens magi och underskolan kroppskontroll har alla sina egna små sammanslutningar som kämpar om makten över traktatet.

Medlemmar av Mentalisternas Traktat bär ett ögonliknande mantelspänne i silver. Många använder också helt vit klädsel med ett silverna öga över hjärtat.



Blodsbröderna

Blodsbröderna var på sin tid det mest framstående av alla de fria kompanier i staden Chronopia. Nästan alla medlemmarna var sådana som fått lida under de Hängivnas förtryck och hade flytt till staden Chronopia. De svor en helig ed att aldrig svika en kamrat och att alltid göra motstånd mot Mörkret. Vapenmästare tränade dem till överlägsenhet i alla sorters krigskonst, och de skapade sig ett legendariskt rykte som tapprare och effektivare än något annat kompani i historien. De stod ständigt till förfogande för den som ville slåss mot de Hängivna, och när de inte var lejda utförde de egna kommandoräder mot de Hängivnas länder, stödde uppror och avrättade de Hängivnas präster.

Trots deras skräckinjagande rykte var de aldrig grymma eller skoningslösa mot sina fiender, utom när de slogs mot de Hängivna. Legenden säger att de saknade all fruktan, att de kunde möta demoner med ett skratt och själva de Mörka Gudarna med ett leende. Kompaniet massakrerades i ett bakhåll vid Svarta Kullen. Ryktet säger att de blev förrådda av en av deras egna som hade beslutat sig för att gå över till de Hängivna. Samtliga kompaniets ett tusen soldater dog den dagen sägs det, och kompaniet har inte återupprättats.

na dem i fred. Fast oberoende magiker är förstås fritt villebråd för vem som helst som vill bråka med dem. Gillena skyddar bara sina medlemmar, och det finns många makter och varelser i den här sta'n som tycker att en vacker ung magiker bara är en läcker liten munsbit.

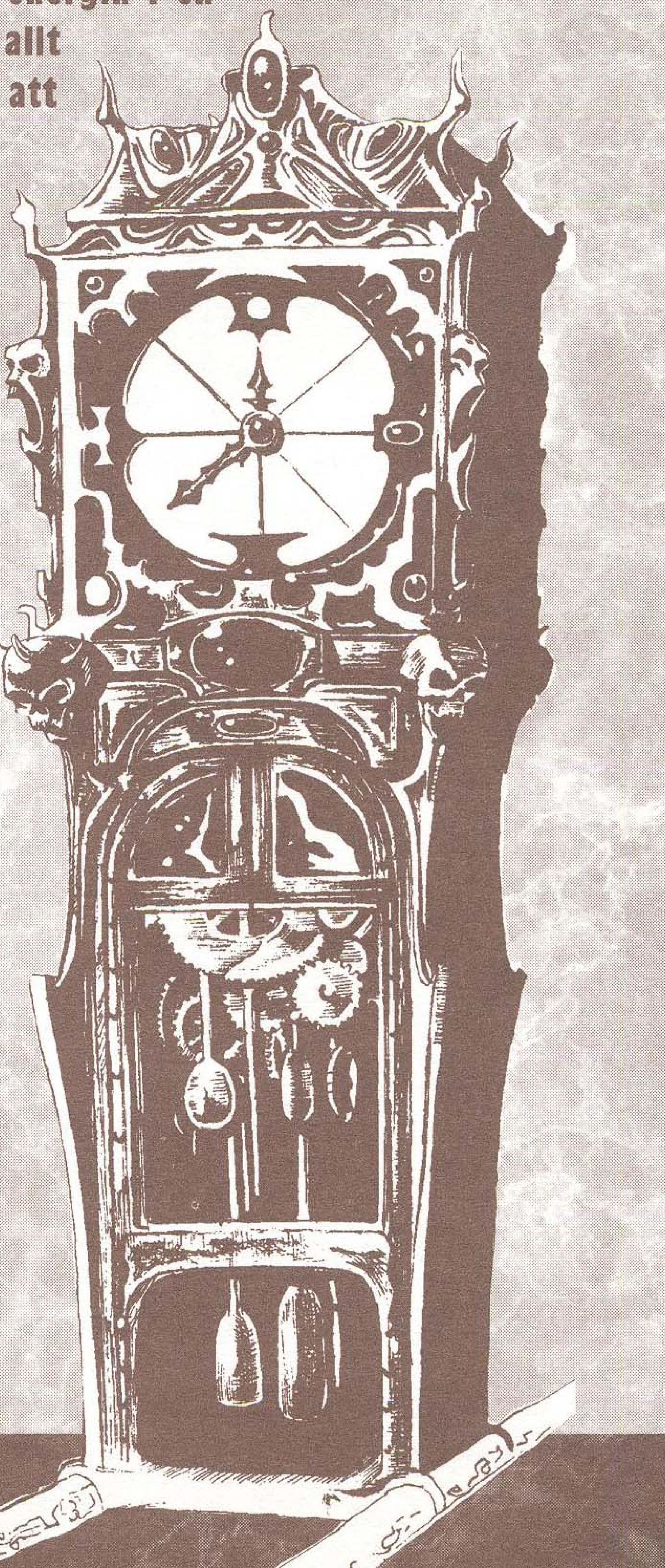
Nej, jag försöker inte skrämmas. De som har Kraften men inte vet hur man ska skydda sig, löper stor risk att bli besatta av demoner eller råka ut för andra konstiga och hemska inflytanden. Flicka lilla, du kan säga vad du vill om att det bara är skräckhistorier. Jag vet vad jag har sett.

Kronomager? Nej, de går inte med i några gillen. De är kejsarens personliga hovmagiker. Alla experiment med kronomagi är förbjudna i staden, och inte bara av gillena. De som försöker bygga en egna tidsklockor kan räkna med påhälsning från Svarta Gardet. Sen försvinner de. Kanske de blir tagna till palatset och får bli kronomager, eller också kanske de bara dödas.

Ärligt talat finns det nog ingen i hela sta'n som vet särskilt mycket om kronomagerna. Så vitt jag känner till är de de enda i världen som ägnar sig åt tidsmagi. Ingen annan vet något om det, och kejsarens killar berättar inget för utomstående. Man hör förstås en och annan magiker

Stridsklockor

Stridsklockorna är de märkligaste av alla tidsmagiska apparater. De används för att lagra kronisk energi som kan utlösas av en kronomager på flera olika sätt. Magikern kan flytta sig själv och sin stridsklocka genom tidens ström och dyka upp på en annan plats. Han kan släppa loss den kroniska energin i en våg av kaoskraft som åldrar och vittrar sönder allt den vidrör. Eller så kan han använda energin för att stoppa tidens flöde inom ett begränsat område, som lämnar honom själv och kanske någon mer skyddade från stridsklockans kraft. Detta kräver en väldig mängd kronisk energi och tömmer klockan på kraft. Att stoppa tidens flöde är mycket svårt, ty en sådan kraft kan inte dämmas upp särskilt länge. I de flesta fall har kronomagern två minuter på sig; fast man kan förstås hinna med väldigt mycket på två minuter i en kritisk situation.





som blir kaxig av vin och berättar historier på krogen. Då brukar de säga att det handlar om att manipulera tidens strömmar, att kronomager kan se in i framtiden och bläddra bland olika alternativa framtider och välja den som leder i önskad riktning. Eller att de kan få tiden att stå still i begränsade områden eller till och med gå baklänges. Eller att de kan öppna dörrar till parallella universa och alternativa tidsströmmar. Jag vet att de kan släppa loss vågor av tidsenergi som kan få en man eller en byggnad att åldras tusen år på ett ögonblick. Jag såg själv en som gjorde det i slaget vid Byla Horath. Kronomagen bara vred på sin klocka och pekade med fingret. Offrets hår blev grått, sen vitt, han blev rynkig och hopsjunken. Efter några sekunder var han urgammal och huden blev till pergament, hela kroppen vittrade bort och lämnade bara kvar vitnade ben. Benen blev till damm som blåste bort. Det var ingen trevlig syn, vill jag lova.

Det berättas om andra saker de kan göra också. Att de där tidsklockorna är ett slags skepp som man kan använda för att resa i tid och rum. Kanske det går. Det skulle förklara hur många konstiga saker kommer tillbaka till staden Chronopia. Det sägs att de kan ta bort ålderdom också, eller sätta tillbaka förlorade kroppsdelar genom att låta kroppens tidsfält gå baklänges till när den delen fanns på plats. De lär kunna se in i det förflutna. En sak kan jag slå vad om. Ju mäktigare en kronomager är, desto bättre kan han göra alla de där sakerna. Så är det ju med all annan magi, varför skulle kronomagi vara annorlunda.

Präster? Nej, de kontrolleras inte av gillena. Det är en helt annan historia. I morgon får ni se själva för då ska vi gå upp till Tempelbackarna. Om ni har lust alltså. Nu håller det på att bli sent, och jag har pratat så mycket att det dammar i halsen. Jag tycker vi går till ett värdshus och fuktar våra strupar! Se'n kanske vi kan ta en liten promenad ned till De Tusen Fröjdernas Gata.

Animistkollegiet

Animistkollegiets anhängare är mycket lätta att känna igen på staden Chronopias gator, med sin gröna klädsel och det karakteristiska guldbandet på huvudet. Man svär inga eder eller motsvarande vid inträdet, man försäkrar bara att man inte på något vis tänker smutsa kollegiets rykte, och det är den enda regel som finns. Det funkar för det mesta. Det hör till saken också att man måste vara rekommenderad av minst sju medlemmar som själva varit medlemmar mer än sju år var.

Det stora flertalet av Kollegiets medlemmar har Helandets magi som sin specialitet.

Värdshus

Den här blir bra. Den här syltan heter Svärdet och Hammaren, och den är öppen för alla raser. Inte alla världshus är det. Hur jag vet det? Använd ögonen, grabben. Titta vilka som går in och kommer ut. Okej, jag fixar ett bord och ni ordnar drickat. En stor öl tack. Starksprit är som förtroende: varje gång jag prövar det vaknar jag nästa morgon och ångrar mig.

Just det, jag valde ett bord i ett hörn. Här sitter vi i ett bås så ingen kan höra vad vi pratar om. Och eftersom vi är i det innersta hörnet har vi utsikt över dörren och kan se vem som löper amok. Ja, jag kanske överdriver, men det skadar aldrig att ta det säkra för det osäkra.

Ja, grabben, killen vid dörren är en rese. Han är utkastare. Många värdshus använder dem för att hålla ordning på gästerna. De är inte lika trögfattade som troll och inte lika benägna att dricka upp hela vinkällaren. Få andra varelser skulle försöka slåss med en rese, så bara att han finns där gör att allt blir mycket lugnare. Oftast!

Jo, det är som jag sa förut. Många värdshus tar bara emot folk från en viss ras eller ett visst folk. Det är mest såna som ligger i just de stadsdelarna där de flesta hör till en enda ras eller ett enda folk. Här vid basaren och De Tusen Fröjdernas Gata finns det inte så mycket sådana. Här tycker de att allas pengar är lika bra. Det finns förstås barer dit mest alver går eller dit mest dvärgar går. Det är naturligt. Vilken människa vill äta sån där smörja som alverna kallar mat, eller sätta i sig kokt grottfisk? Yech!

Jaså, damen gillar alvisk mat? Tja,

Pengar

Det finns tre officiella myntsorter i staden Chronopia, regelbundet kontrollerade av Kejsarens Myntslagarkår. Myntslagarna och det Svarta Gardet kan exempelvis slå till mot en butik, ett värdshus eller liknande; ta hela kassan och väga varje mynt, och växla in *vikten* mot samma vikt i nya, ocirkulerade mynt direkt från Myntslageriet.

Alla köpmän är sålunda mer än väl medvetna om, att om de som betalning accepterar ett mynt som väger för lite, kommer det förr eller senare att bytas ut mot mynt av lägre valör.

De valörer som finns är: 1 Gulddublon = 10 Silvermynt = 10 Kopparstycken.

smaken är ju liksom baken, delad. Jag blir mest illamående av deras konstiga såser och besynnerliga köttbitar. Lärktungor i vinäger, griphjärna i sås gjord på drömspindelns gift, urrk! Bara en dekadent alv kan ha tänkt ut det receptet. Aha! Du menar ljusalvisk mat? Jag kan inte säga att jag är särskilt förtjust i det heller. Nötter, frukter och destillerat källvatten. Jag blir helrutten i kistan av sånt, får mig bara att fisa. Nej, ge mig en hederlig gammaldags rostbiff eller kokt hund. Apropå det, låt oss få lite mat i oss. Ropa på servitrisen, grabben, och låt mig se om du klarar snacket som en stadsbo.

Utmärkt, precis rätt dos av förakt. Det märks att din far är adelsman, pojk. Du kommer att passa in bra här.

En del intressanta figurer kommer till det här vattenhålet. Det är ett av skälen till att jag tog er hit. Åtskilliga udda typer håller till här på kvällarna.

Den gamle där borta. Han som påminner om en groda. Det är den store Devere. Just det, damen, han med kärleksdikterna. Nej, du är knappast den första kvinnan som blivit besviken på hans utseende. Han super här varje kväll innan han går upp till Degas glädjehus. Det är där han hämtar sin inspiration. Ser ni att det sitter två alver vid hans bord? Livvakter. Rätt skådat, pojk, de kommer från Rosornas Hus. Poeten lyckades förolämpa Fru Koth, så nu måste hans herre Belisarius ge honom beskydd.

Man borde tycka att folk inte skulle kunna bli dödade för något så fånigt som en dikt, eller hur? Händer hela tiden här. Går ni ner till kava-husen på Hoppets gata så får ni se poeter som utmanar varandra på duell för att den ene sa nåt ofördelaktigt om den andres bildspråk.

Ja, dueller är lagliga här. De flesta utkämpas i Parken. Det är väl ett nödvändigt ont. Fast det måste ske under ordnade former. När två personer verkligen hatar varann och vill se blod, så måste det finnas något sätt att göra det utan att det startar ett krig.

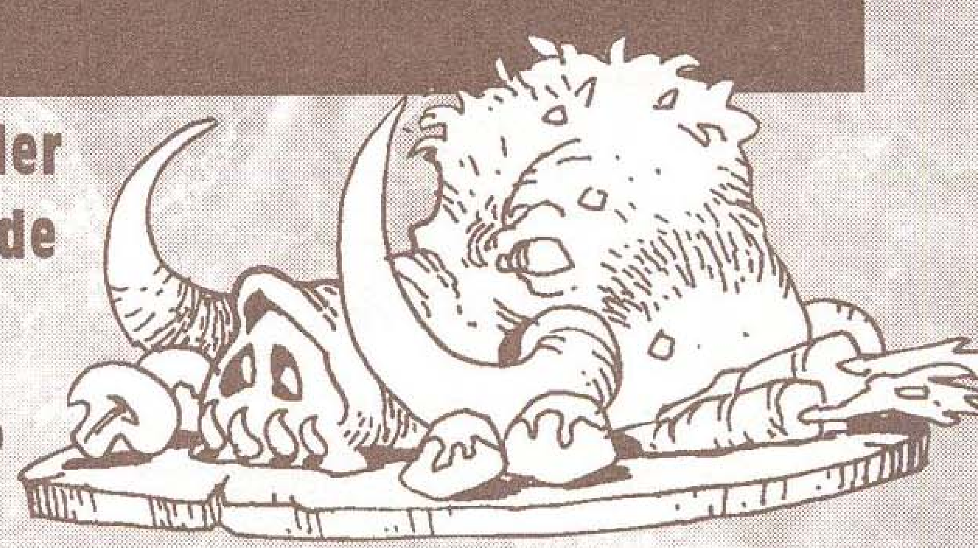
Låt mig ge er ett exempel. Tänk er att en Belisarius-alv och en Degas-alv börjar bråka om någon kurtisan som båda vill ha. Så'nt händer varenda dag. Då kunde de förstås dra sina knivar och börja slåss, men det skulle inte funka, förstår ni? Om den ene dödar den andre så kommer hans Hus att hämnas, och till sist har man fullt krig — särskilt om nå'n av dem är son till nå'n riktigt betydelsefull alvfurste. Alltså, vad gör de i stället? Jo, hela ritualen. Förolämpningen, örfilen, och utmaningen. Svärd i gryningen. Båda kommer dit med sina sekonder, och oftast en hop med åskådare och vittnen som kan kontrollera att allt går rätt till. Ni vet, se efter att vapnen är lika bra och allt sånt. Sen kan de döda varandra så mycket de vill. Det är en duell och inte ett mord. Deras familjer behöver inte hämnas.

För min del kan jag ärligt talat inte se någon skillnad. Att döda är att döda vare sig man sticker kniven i någons rygg eller hugger ned honom med ett svärd och kallar det för en ärlig fajt. Men adelsmännen tycker att det är väldigt stor skillnad. Det är ett juridiskt påhitt som hjälper dem lätta på trycket.

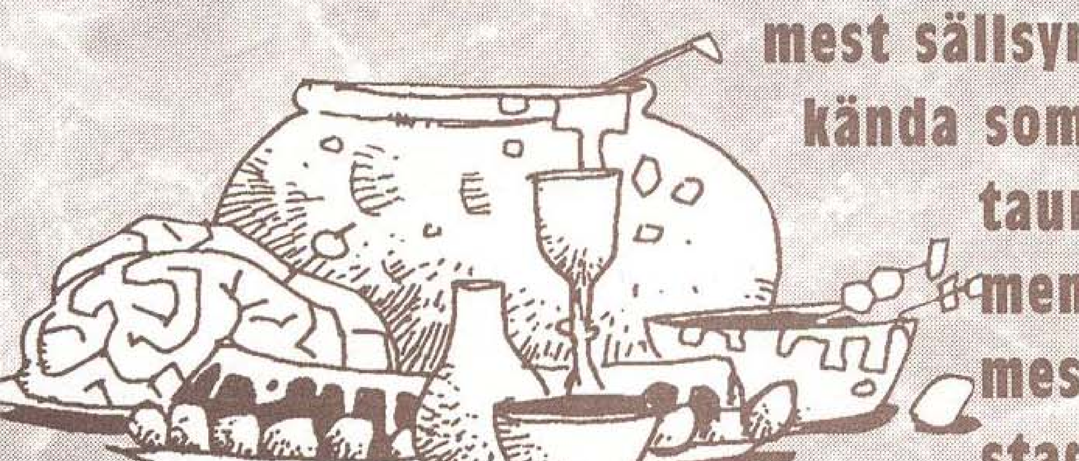
Missbruk och fusk? Visst händer så'nt, unge man. Det finns ett gäng professionella duellanter, killar som är riktigt bra med svärd och som lever på att utmana fiender till folk som betalar dem för att duellera ihjäl folk. Det finns alltid unga dårar som är för stolta för att vägra anta utmaningen, fast de vet att den som utmanar är expert. De får skylla sig själva, säger jag.

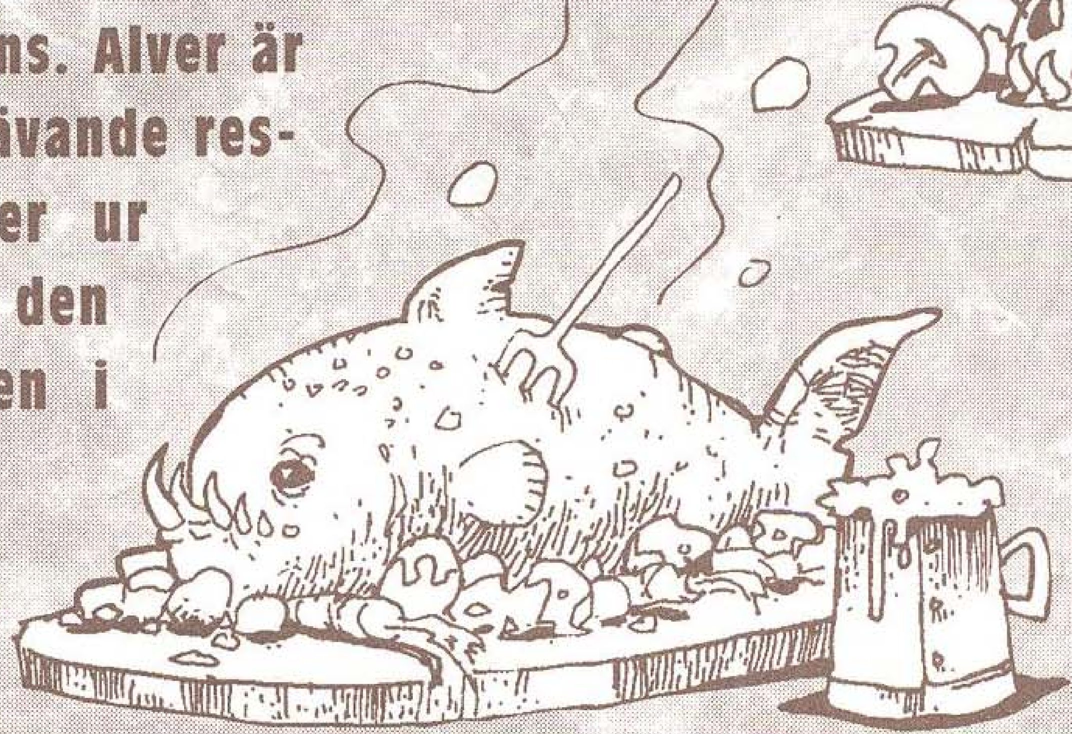
Poeter och musiker? Ja, min flicka, de behöver också beskyddare. Antingen det eller så får de uppträda på gatan och tjäna små kopparslantar. Men det är nog ett behagligt liv annars. Bara att slicka sin herres stövlar och lägga in några smickrande ord om honom och hans familj i sångerna. Så får man extra inkomster. Nej, det är inte bara alverna som gör sånt. De rikaste handelsmännen beter sig också

Alvisk mat



Den alviska kokkonsten är känd, eller kanske man borde säga ökänd, i hela världen. Den använder komplicerade såser och märkliga ingredienser. Kanske det behövs sådant för att kittla utråkade alvers matlust. Eller också är det helt enkelt så att alver har tid att leta efter de mest sällsynta och exotiska smaker som finns. Alver är kända som finsmakare och som mycket krävande restauranggäster. Här är några rätter ur menyn på Den Gyldene Mantikoran, den mest berömda alviska restaurangen i staden Chronopia:





Mastodontstek i svart vinsås

Rostade mungoskinkor i drömäppelsås

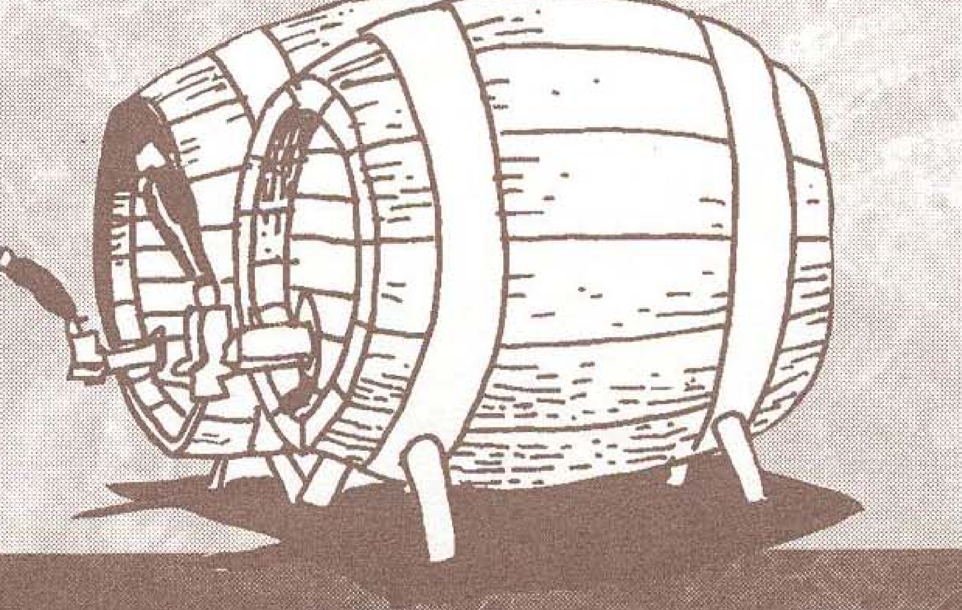
Djävlad griplever med tonfiskögon och klimp

Somakokt jättesnigel

Mantikorahjärna med trastspyor, garnerad med bladguld

Halstrad sötvattenspindel, späckad med marskunksblåsa

Kanderade påfågelnjurar



som ”patroner”. De är noga med sitt rykte och håller sig med egen propaganda. Musikanterna är en del av det.

Det finns ett alternativ, förstås. Man kan sälja sina verk till tryckarna. Ni vet, tryckpressar, gör böcker. Det finns hundratals sådana här. Trycker allt från politiska pamfletter till Belascos senaste teaterpjäs. Ställer till med mycket trubbel också. Det finns författare som lever på att agitera mot det ena eller andra. Ni vet, alverna håller på att ta över sta'n, vi måste stoppa strömmen av flyktingar, gillenas avgifter är för höga, och så vidare. En sak är säker, de lider aldrig brist på saker att klaga på.

Titta på de där två i hörnet. Nej, stirra inte för då kanske ni skrämmer bort dem. Det är Gurget och Dubbs, två mycket skickliga inbrottstjuvar. När de träffas vet man att nå'n kommer att få sina värdesaker stulna. Någon rik typ kommer att bli av med sina silverljusstakar och smycken i natt. Ja, min flicka, de är tjuvar. Nej, jag tänker inte ropa på någon vakt. Hemma hos dig kanske man skulle rapportera dem till stadsvakten, men här är det inget vi har med att göra. De rika här i sta'n betalar själva för sitt beskydd, så tjuvarna kan lika gärna få sin chans. Och de har ju faktiskt inte gjort nånting ännu, de bara sitter här och planerar. Låt dem vara.

Det där ölet satt bra! Beställ en omgång till medan vi väntar på käket. Kolla in de där typerna till höger om dörren. De med röda pannband och tjära i håret, ja. Röda Korsarer, förmodligen på väg till något glädjehus. Här kommer maten, sätt igång och ät! Jo i alla fall. Titta på deras fötter. Se, de går barfota. Efter att ha trampat fartygsdäck i åratal blir de hårda. Titta en gång till. Titta nedåt. De spelar schack med fötterna. Många korsarer kan göra det. De använder fötterna som ett par extra händer. Skickliga som apor med tårna.

Ser man på! Här kommer en trubadur. Det här stället verkar ha höjt sin klass sedan jag senast var här. Lyssna så får vi höra vad han tänker sjunga om! Äsch, den tönten drar Balladen om Svarta Kullen. Skynda på och ät upp, så sticker vi härifrån.

Nej då, han är ingen dålig sångare. Det är inte problemet. Det är en personlig grej för mig. Ät upp bara så vi kan gå. Nej, jag är inte arg. Skynda på, bara.

Natt i storstaden

Skönt, det börjar bli mörkt. Nu ska ni se att det blir fart på sta'n. Allt ändras när det blir mörkt. På dagen jobbar man, på natten roar man sig. Se, lysstolparna håller på att tändas.

Nej, damen, jag vet inte hur de fungerar. Animistkollegiet vet, men de berättar inte sina hemligheter. En teori är att det sitter elementarer inspärrade i de där glasrören. Andra tror att de fångar solljuset på dagen och släpper ut det när det blir mörkt. Det spelar ingen roll hur det går till, men titta så vackert det är.

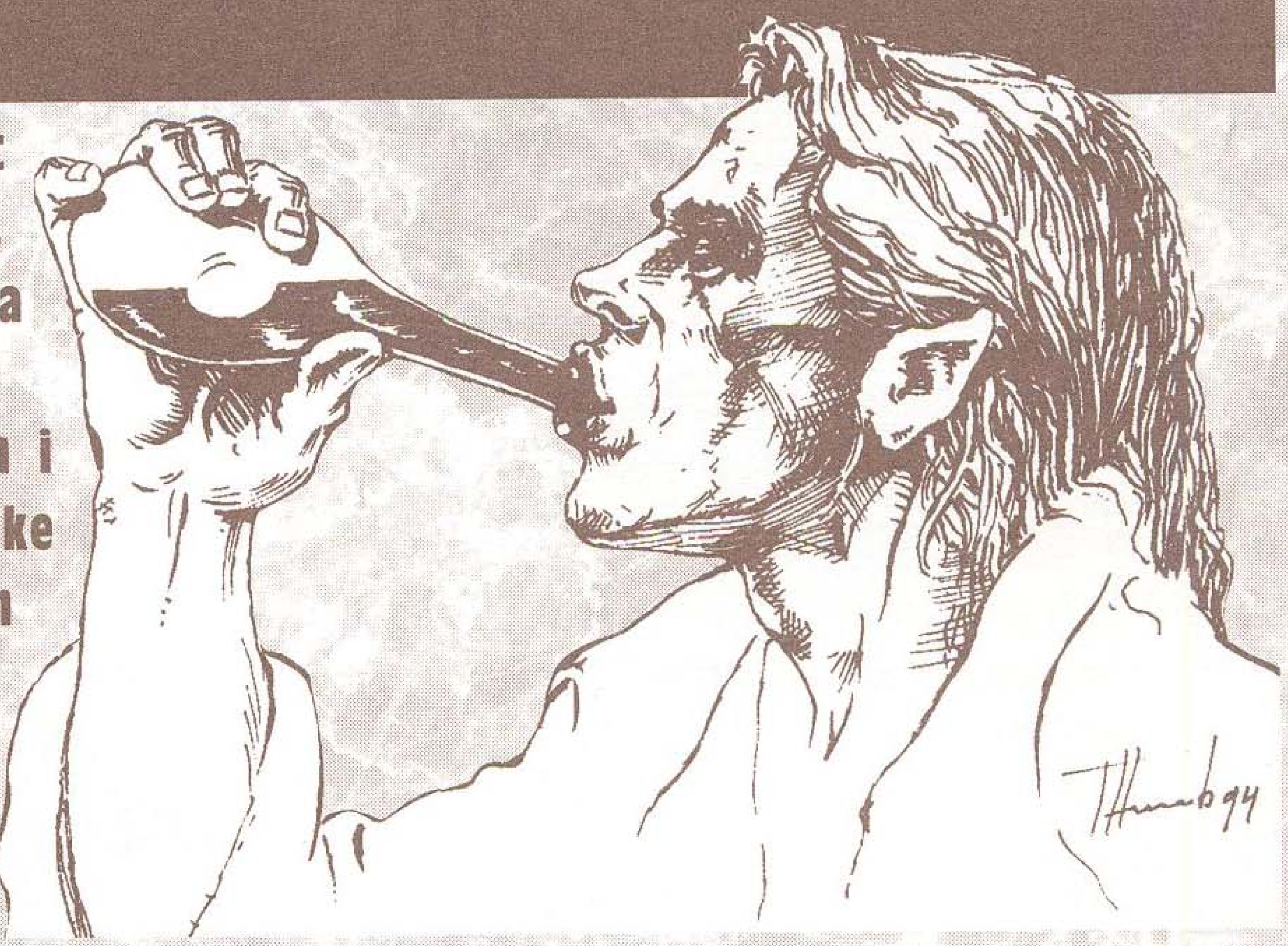
Där uppe ligger värdshuset Svarta Katten och där borta har vi Röda Älvans Mössa. Alvernas tillhåll, båda två. Titta hus glaset lyser, visst är det märkligt! Lysstolparna finns bara här. Runt hörnet där framme kommer vi att se gaslyktor i stället. Svart gas, ja. Dvärgarna borrar efter den uppe i bergen och pumpar den genom rörledningar ned till sta'n, till alla som har råd med det. Titta på den där skylten — där det står ”Knivsmed” — de där utsirade röda lanternorna runt skylten, det är gasljus.

Varför man har ljus på gatorna?

Soma

Soma är en narkotisk dryck som tillverkas av Huset Degas och Huset Aramas. Degas påstår att deras konkurrenter stulit det hemliga receptet, vilket Aramas absolut förnekar. Mer än något annat har detta fört de båda husen in i en hemlig konflikt som nu håller på att urarta till öppet krig.

Soma är en mörk, rödaktig vätska. När man dricker den försätts man i trans, där man upplever total tillfredsställelse av alla sina behov. Den alviske poeten Alaruiel hävdade att under somans inflytande är varje ögonblick en kristallklar evighet. Många poeter använder drogen för att nå bortom gränserna för normal erfarenhet. De flesta som använder den blir med tiden sjuka, och dör efter några års missbruk.



Använd huvudet, grabben! Det håller brottsligheten nere och försäljarna kan fortsätta sin kommers på kvällen. Jo, det håller faktiskt brottsligheten nere, jag skojar inte. Färre mörka hörn för rånare att gömma sig i, och vakterna kan se om nå'n skummis kånkar på nå'nting som inte verkar vara hans. Så var det inte förr i tiden. Gasljuset är en rätt ny uppfinning, inte mer än ett par hundra byggnader har dem. Och så alverna förstås. Titta där uppe. Det är inte oljelampor utan gasljus. Det är bara tjugo år sedan dvärgarna började sälja gasen, när de upptäckte "Geofarah-fickorna" djupt nere under Drakbergen. Förr använde de gasen bara till sina egna maskiner och sålde en del till dem som bygger luftskepp. Priset har sjunkit väldigt mycket de senaste åren.

Som ni ser har folk börjat röra sig upp mot gatan nu. Just det, De Tusen Fröjdernas Gata. Om du hör nå'n prata om "Gatan" med det tonfallet så finns det bara en gata han kan mena. Det är lika bra att vi går dit nu.

Det är inte bara en gata, förstår ni, utan mera en samling gator. Ett område som sicksackar fram mellan tornen. Poeterna säger att gatan är mera en sinnesstämning än en fysisk plats, men det låter lite för eteriskt för mig. I alla fall är det hit som hela sta'n kommer när de ska roa sig. Praktiskt taget alla kommer hit nå'n gång.

Okej, här går vi över gatan. De där Röda Korsarerna är rätt fulla och vi vill inte ha bråk. När kommer vi dit? Vi är redan framme. Folkmassorna har just börjat strömma hit.

Nej, flicka lilla, vi vill inte ha något av dig. Framför allt inte dina sjukdomar. Visst var hon söt, grabben? Det var hon inte. Vänta bara till senare, så ska du få se vad "söt" verkligen betyder.

Jag håller med dig, damen. Det är ingen trevlig bransch att arbeta i. Men folk här säljer allt de har som nå'n vill köpa. Det ger mat på bordet och man slipper hamna i Grytan. Här finns allt man kan drömma om. Pojkar, flickor, satyrer, resar. Ja, folk har underlig smak. Tro mig, när ni blir lika gamla som jag så kommer ingenting att förvåna er längre.

Hallå där, dra in tungan i munnen. Du ser löjlig ut när du låter den hänga som på en hund. Den där flickan du stirrade på, ta en titt igen. Det är ingen flicka utan en hermafrodit. Skulle kunna tillfredsställa dig eller damen, vilket som. Det finns en del såna här. Hur jag visste? Hon hade en röd scarf om halsen för att dölja adamsäpplet.

KOLLA IN DEN GAMLA gubben där borta. Han ser ut att vara sådär 80 år, eller hur? Soma-pundare. Man ser många sådana här. Vidrig smörja, soma. Håll er borta från det! Man blir beroende på en gång.

Varför folk tar det? Drömmar, damen. Alla drömmar om alla saker du någonsin har önskat dig, och inte bara de trevliga sakerna. Det är dyrt men det finns alltid folk som vill betala för det. Särskilt alverna. Men det fördärvar både penningpungen och kroppen. Man åldras fort och det sliter hårt på levern och hjärtat. Så småningom påverkas hjärnan också. Jag har känt män, goda män, som har kastat bort allt de ägde på den där smörjan. Man ser dem på marknaden där de går och tigger. Det är sorgligt, men när soman väl har slagit klorna i dem, vad har de att välja på?

Det där är spelhelveten. Kort, tärningar, lyckohjul, allt. Visar bara att det föds en dumskalle varje minut. Spel är också något som folk blir beroende av. Man hör spelare som säger att de vinner mer än de förlorar. Men fråga dem då varför deras kläder är smutsiga och trasiga. De där ställena är inte där för att ge bort pengar. Inte för att spelarna bryr sig. Jag tror att för dem handlar det om spänningen, inte om pengarna. De får en kick av att satsa hårt och så fastnar de. Det är därför de verkliga dödsställena alltid får kunder. Ja, grabben, här finns det ställen där folk spelar med livet som insats. Liv eller död. Högre än så kan man inte satsa. Ändå finns det dårar som gör det.

Glädjehus, till höger och till vänster. Här finns något för varje smakriktning. Vill man ha något diskret och lyxigt så finns Degas Glädjehus. Det är mycket exklusivt. För mer grovhuggna nöjen, rakt på sak, kan man titta utmed sidogatorna. Där dansar flickorna på borden. Hur många såna här ställen det finns? Ungefär tusen, min flicka. Folk kommer hit från hela världen bara för att besöka den här gatan. Kan du tro det? Nå, det är i alla fall sant.

Hoppsan, där är våra fulla Röda Korsarer igen. Ser ut som om dom har lyckats starta ett slagsmål. Se upp, den där resen håller på att kasta ut honom på gatan. Kliv bara över honom, damen. Han klarar sig. Hans kompisar tar hand om honom. Röda Korsarer ser efter de sina.

Gobliner

HELVETE. Håll i era pengar. Där går en goblin. Ja, den lilla gröna typen med stövlar och skjorta som är tre nummer för stora och en stulen penningpung i handen. Titta hus han springer! Rätt snabb för att ha så spinkiga ben, eller hur? Men han är färdig, de där vakterna kommer att komma ikapp honom strax och spöa skiten ur honom. Nu har resen fått upp farten. Men vart tog han vägen? Goblinen alltså! Aha, kolla! Ett brunnslock ligger öppet. han dök ned i kloakerna.

Just det, kloakerna. De finns under större delen av sta'n. Ännu en triumf för dvärgisk ingenjörskonst. Folk slipper tömma pottor och diskvatten på gatan. Skiten rinner ut i havsbukten i stället. Det sägs att det är en verklig labyrint där nere. Goblinerna bor där.

De är elaka små kryp, ohederligare finns inte. Vägrar arbeta. Stjäl så fort de kommer åt. Alla köpmännen och de Stora Husen vill bli av med dem, men de är ju också medborgare i sta'n, så vad kan man göra? Det finns en kloakpatrull som gör razzior nere i kloakerna och försöker ta tillbaka stöldgods och förstöra goblinernas bohålor. Det är ett otacksamt, illaluktande och farligt jobb. Och de kommer aldrig att lyckas bli av med ohyran.

Varför inte? Ni förstår, goblinerna är ena listiga rackare. Nere i kloakerna hit-

tar de lika bra som du gör i din egen ficka. De är så små och hala att de alltid verkar ha något oväntat trick i rockärmen. Även om man omringar dem med ett helt kompani stadsvakter.

Hur de kom hit? De strömmade in i sta'n för kanske två hundra år sedan. En av deras shamaner hetsade upp dem med prat om något som kallades Loc-Dawn som skulle vara en mäktig magisk gåva från deras gudar. Han sa att den fanns här i staden. De måste ha haft en kraftig brunstperiod för de gamla böckerna säger att ungefär två hundra tusen gobliner kom över bergen. De lyckades slå sig fram ända in i sta'n innan de Stora Husen och gillena fick ordning på försvaret och tog kål på dem. Några överlevde och tog sig ner i kloakerna, och där har de bott sedan dess. Ingen vet hur många.

De verkar fortfarande ha nå'n slags legend om Loc-Dawn. De letar alltid efter den och när kloakpatrullen har varit ovanligt slarvig händer det att goblinerna strömmar upp ur kloakerna och belägrar något torn där de tror att den finns. Det kan bli rätt vidrigt, vill jag säga. En flod av slemmiga gröna kroppar som viftar med rostiga stulna vapen och skanderar "Loc-Dawn! Loc-Dawn!"

Det har hänt att de lyckats erövra ett torn, och då förkunnar de genast att det är deras, och så strömmar det dit fler gobliner. Sen när folk börjar ta dem på allvar så kommer belägringsmaskinerna mullrande utmed gatorna, och legosoldater sätts in.

Ja, goblinen hade ett papper i sin andra hand. Du har skarpa ögon, pojk. Det var hans karta. Alla gobliner har dem. Det sägs om goblinerna att de tror att man måste ha en karta om man ska hitta en skatt, och att därför har de alltid kartor. För min del tror jag att de behöver dem för att hitta i kloakerna. Kloka gamla gubbar har sagt mig att gobliner har dåligt minne och aldrig skulle hitta hem utan en karta.

Nej du. Kloakpatrullen skulle inte betala bra för en så'n karta, för ingen utom goblinen som ritade kartan begriper sig på den. Det är bara en massa krokiga linjer och konstiga bokstäver.

Det är inte alla som hatar goblinerna. En del anställer dem. Varför? Tja, de tar sig vart som helst i staden, de är mycket listiga och bra på att gömma sig, så de kan spionera och höra saker som de inte borde fått höra. En del säger att de är bra spioner, men jag tvivlar. Antagligen glömmer de hälften av vad de får höra och missförstår resten. I fråga om klyftighet ligger de ungefär på samma nivå som trollen.

Jag ska berätta en liten sak som visar

Gobliner



Gobliner är små, inte särskilt klyftiga varelser som finns nästan överallt i världen. De är inte särskilt starka, men mycket tåliga och det krävs en hel del för att ta död på dem. Tillsammans med deras stora fruktsamhet förklarar detta varför de inte har blivit utrotade av andra, större, våldsammare och smartare raser.

En genomsnittlig goblin i staden Chronopia är bara ungefär 120 cm lång, har långa aplika armar och korta ben. Deras ögon är stora och utstående, deras ansikten är rynkiga och fula, med näsor som mest påminner om gröna morötter. I munnen finns många små ruttnande tänder. Huden är grönaktig och de ger ifrån sig en otrevlig lukt, vilket kan bero på kläderna som mestadels består av trasor de hittat på sophögar eller stulit från klädsträck. För det mesta är kläderna alldeles för stora för dem, men de verkar sakna förmåga att tillverka egna. Enstaka gobliner är mycket fega och krälar helst i stoftet inför starkare varelser, men om de är många hetsar de varandra och kan bli riktigt farliga även för människor.

Goblinerna i staden Chronopia har bara en mycket vag uppfattning om varifrån de kommer och varför de befinner sig i staden. De har inga skriftliga källor och all information förmedlas muntligt. Eftersom gobliner är både tankspridda och lögnaktiga, har detta gett dem en mycket speciell uppfattning om sin egen plats i världen. Enligt deras legender tillhörde staden Chronopia ursprungligen dem. Staden grundades och byggdes av Stora Övershamanen Boss-goblinen med hjälp av en mystisk artefakt som kallas Loc-Dawn. Men alverna var avundsjuka på goblinernas intelligens, skönhet och rikedom. Därför stal alverna Loc-Dawn, och från den dagen har goblinerna fått det allt sämre. Först kom alverna och tog några av goblinernas torn, sedan kom de äckliga människorna och tog flera, och de giriga skäggiga stumpegubbarna lade beslag på goblinernas resterande rikedomar. Trots att deras fiender var tio gånger så många, lyckades de tappra och listiga goblinerna hålla dem i schack länge, men till sist blev övermakten för stor. Endast i kraft av sitt överväldigande flertal och med hjälp av alvisk magi, lyckades fienderna driva ut goblinerna från deras torn och de blev tvungna att söka tillflyktsorter under marken, nere i kloaktunnlarna, som faktiskt inte är så illa förresten.

Nu ägnar de sig åt heroiska expeditioner för att återta Loc-Dawn, och gör räder där de försöker ta tillbaka den egendom som rätteligen är deras. En dag kommer de att finna Loc-Dawn, och då kommer alla de storvuxna skitstövlarna uppe på markytan att få lida för sina synder. Bara vänta och se.

hur korkade goblinerna är. De flesta av dem bär lösskägg., för de tror att de kan maskera sig med dem. Som om ingen skulle lägga märke till de utstående ögonen, de långa spetsiga näsorna och att de är hälften så stora som alla andra! Ha! Men ibland är patrullerna så berusade att det faktiskt funkar. Kanske de inte är så dumma som vi vill tro.

Blodkulten

OH, OH! SKYNDA ER. Över träbron där... ja, över floden! Nu, in i gränden. Nej då, det är inget bråk på gång, grabben, i alla fall inte för er. Ser du de där fem stora killarna? De i vita tunikor med silverhjälmar. De är Renblodiga Krigsherrar. Inga trevliga människor, och de är ute efter att knuffa ned mig från en hög byggnad. Jag försöker hålla mig ur vägen för dem.

Varför de är efter mig? Det är en lång historia. De är Hängivna, och jag och de Hängivna har aldrig kommit särskilt väl överens. För ett par veckor se'n försökte några av dem spöa upp en flicka som jag känner. Trevlig flicka, från Kavalan. Hon är halvalv, och de Hängivna gillar inte såna. Jag blev tvungen att lära de där renbloden en läxa, och nu är hela gänget ute efter att ge igen.

Du ser ut att tvivla, grabben. Men det kan hända att jag är rätt så mycket tuffare än jag ser ut, och även med bara en frisk hand är jag fortfarande mycket tuffare än de där Hängivna skitstövlarna nånsin kommer att bli. Det tog mig åratal att lära mig använda svärdet med vänster hand, och jag blir aldrig mer så bra som jag var förr. Men då, för länge sen, var jag mycket bra. Och den här kroken är inte helt ofarlig den heller, om jag råkar i närkontakt av den obehagliga sorten.

Att slåss med vänster hand är faktiskt inte så illa. De flesta är inte vana att fäkta mot vänsterhänta, medan jag har fått mycket övning på att slåss mot högerhänta. Kanske jag ska ge dig en lektion nå'n gång.

Nej, damen, det här är inget trevligt grannskap. Inga gasljus alls. I vanliga fall skulle jag inte ha tagit med er hit den första kvällen ni är i sta'n. Jag ber om ursäkt. Om jag fått välja skulle jag aldrig ha tagit er med till en sådan här stadsdel.

Ser den där tavernan trevlig ut, tycker du? Tystare än de andra och folk ser vackra ut. Men gå inte in där om du värdesätter ditt liv. Vänta tills vi kommit en bit härifrån, så ska jag berätta varför. Är det något silver i det där svärdet? Inte? Ta då ett gott råd från mig och sök upp en svärdssmed fortast möjligt, och be honom lägga på lite. Förmodligen kommer du aldrig att behöva det, men det skadar inte att vara förberedd.

Det kan stämma... ja, det var en av de där ungdomarna ni pratade med vid Dumporten. Glöm henne, flicka lilla! Hon är dömd. Hennes liv är slut.

Nej, grabben, titta inte ens på den där kvinnan. Titta inte, sa jag! Ja, hon log mot dig och hon är vacker. Jag bryr mig inte om att hon tecknade åt dig att komma över och prata. Tar du ett enda steg mot den där verandan så kommer jag att knocka dig och bära dig härifrån. Nej, sa jag. Jag varnar dig...

Jag är ledsen för det där, grabben. Men du vägrade lyssna. Hur länge du var utslagen? Kanske tio minuter. Nej. Jag har inte skadat dig eller brutit några ben. Jag klippte dig med ett nervslag ett gammalt trick jag lärde mig på arenan. Nej, lugna ned dig!

Okej, jag lät dig slå mig en gång för att avreagera dig. Jag kommer inte att göra det en gång till. Lägg det på minnet. Försöker du igen så kommer den förra smällen du fick att verka som en smekning. Kan du hålla tyst i en minut och lyssna? Jag slog inte ned dig för att jag tyckte det var kul, utan för att jag måste. Fråga damen — hon vet redan varför.

Mår du bra? Du ser lite blek ut. Nej, du behöver inte be om ursäkt. Du kunde inte veta vad du höll på att göra. Och jag är ledsen att jag klippte till dig bakifrån. Ja, det är synd om den stackars flickan. Kom så går vi in på Blå Vildsvinet här. Ägaren är en gammal kompis till mig. Där är vi säkra.

Töm i dig det här. Här, ta ett glas till. Bättre? Bra. Ta ett glas till så ska jag berätta om Blodkulten. Tack för drinkarna, damen. Den enögde bartendern tog inte betalt? Förvånar mig inte. Han och jag har känt varann i många år. Vi är nog de enda två Bröderna som finns kvar i sta'n. Jodå, han är en trevlig prick men låt inte det lura er. Den där gamla stöten har dödat fler människor än du har ätit middagar, min flicka. Och alla ärren han har i ansiktet beror inte på att han brukar fumla med rakkniven.

Så han kallade mig Benjamin, va? Det är mitt riktiga namn, damen, det jag verkligen heter, inte det andra som jag kallar mig när jag jobbar här i sta'n. Många gör så här, av olika skäl. Det kan vara för att de har lagen efter sig, eller frö att de Hängivna söker efter dem. Andra försöker bli av med ett rykte som inte är nyttigt för dem. En del använder andra namn för att glömma vilka de en gång var.

Om jag är sådan? Kanske. Det är inte sånt man frågar folk om här. Det förgångna är borta. Det kommer aldrig tillbaka. Låt det vara.

VI TALADE OM Blodkulten. Ni har just sett en av dem. Tacka er lyckliga stjärna om ni aldrig träffar på dem igen. De är dåliga nyheter, fröken. Det värsta man kan råka ut för.

Du minns hur hon skrattade åt mig när jag hade knockat grabben här? Det var ett hemskt skratt, eller hur. I normala fall skulle jag aldrig ha tolererat det utan att

möblera om ansiktet på vederbörande. Det är inte bra för ens anseende, och sånt är viktigt här i sta'n. Men hon får skratta åt mig hur mycket hon vill. Jag tar emot den förolämpningen från henne och tycker att jag har tur om hon inte gör något mer än skrattar. Hon kunde äta oss alla tre till frukost.

Kanske det hade varit annorlunda när jag var yngre och hade båda händerna och ett Runsvärd. Då hade jag kanske tagit hand om henne, men inte ens när jag var som allra bäst skulle jag ha vågat ge mig på en av Blodkultens Äldste.

Hon såg inte så tuff ut. Det gör de ALDRIG. Blek och smal och såg ut att vara spröd som en sälgpinne, eller hur? Men hon är stark som ett troll och snabb som en katt, och hon kan slita ut en mans hjärta med sina bara händer. Jag har sett dem göra det.

Just det, grabben. Hon är en vampyr. En riktig. Odöd. Gillar inte solljus. Magiska krafter. Jag tror inte att de kan förvandla sig till fladdermöss om de inte har studerat magi. Jag tror inte heller på historierna om att de sover i likkistor och är rädda för heliga symboler. En del kanske sover i kistor och en del kanske är rädda för symboler, men långt ifrån alla. Jag tror att det är individuellt och beror på hurdana de var, vad de trodde på, innan de dog.

Nej, inte alla i Blodkulten är vampyrer. De kallas för Blodkulten, vampyrerna och deras tjänare och beundrare. Området vi just gick igenom är där de oftast håller till. Ja, de har folk som håller ihop med dem. De är en partigrupp precis som alla andra, fast starkare än de flesta. Ni undrar varför ingen gör något åt dem? Av samma skäl som ingen bråkar med Snöhäxan. Folk är rädda. En del av deras Äldste är mycket mäktiga magiker. Och dessutom är de flesta av deras offer frivilliga. Du kunde ha blivit ett offer själv om du hade gått fram och pratat med Fru Bansheba. Ja tack, jag tror jag vill ha ett glas till. Whisky, tack. Jag struntar i vad jag sa om starksprit förut, mina nerver är i olag. Vad var det vi pratade om?

Just det. Det finns åtskilliga som tjänar vampyrerna frivilligt. De har märkliga krafter. Vanliga dödliga blir lätt fascinerade av dem. Det är inte riktigt som hypnos, inte heller magi. Det är på något vis sexuellt, och samtidigt baserat på rädsla. De är magnetiska. Lyssnar man när de talar så kan man känna hur man sugs in, hur man håller med om allt de säger. De låter så övertygande och intressanta att man måste ha mycket stark vilja för att slita sig loss. De flesta klarar det inte.

Ja, damen, de suger verkligen blod. För dem är det mat och dryck och soma. Människor är bara boskap för dem. Nej, inte alla som blir bitna blir vampyrer själva. Om det vore så skulle hela sta'n vara full av dem. Det behövs en särskild ritual för att göra någon till ett Rött Barn, och de gör det ganska sällan. Det tömmer dem på kraft och de blir svaga och hjälplösa efteråt. Att få bli vampyr är en speciell belöning för de duktigaste och trognaste av deras tjänare. Hur sjukt det än låter, så är det faktiskt längtan efter att bli vampyrer som får de flesta av deras underhuggare att tjäna dem.

Varför? Odödlighet, min flicka. För en del spelar det ingen roll vad prästerna säger om livet efter detta — kanske din själ får leva för evigt i ett paradis, eller ett helvete, men ingen vet säkert. Blodkulten ger däremot en säker, verklig, äkta möjlighet att få leva för evigt här på jorden. En del av dem är äldre än själva staden. Några är äldre än de äldsta alvfurstarna. Och om man samarbetar har man en chans att få bli som de. Om man hämtar barn åt dem, vilkas blod de kan dricka. Om man lurar dit sin familj och sina vänner. Om man gör varje förbannad, stinkande, ond gärning de ber en om, så kanske det kan hända att man får bli en av dem. De säger till sina tjänare att de onda gärningarna de måste göra är prov som de måste gå igenom, för att bevisa att de är värdiga.

Du skulle aldrig göra det, grabben? Kanske Bansheba skulle få dig att se saken på ett annat sätt. Jag har hört att hon kan vara mycket övertygande. Och vänta tills du blir lite äldre. Döden känns mer verklig då, den kommer närmare hela tiden. Kanske du har en massa onda gärningar på ditt samvete, kanske du inte direkt känner att du vill träffa en arg gud när du dör, vem vet, kanske du blir skickad till helvetet. Tro mig, det finns många här i sta'n som sitter i den båten.



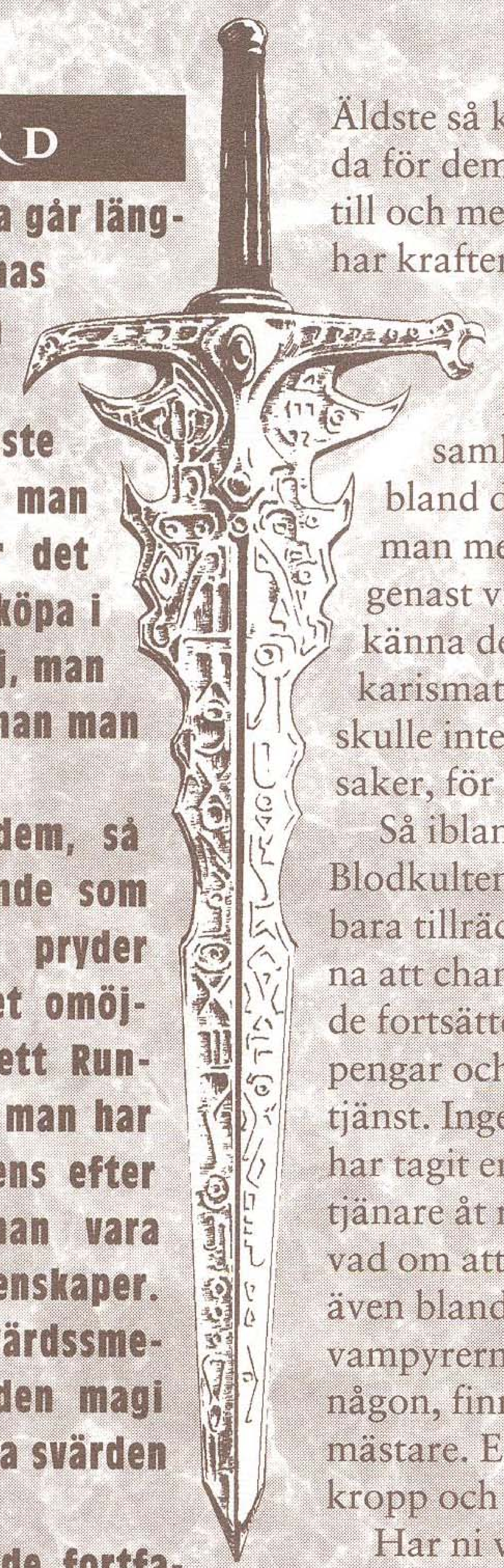
Halvalver

Visserligen är det inte särskilt vanligt, men det inträffar att alver och människor får barn. Avkomman kallas halvalver och brukar ärva båda rasernas sämsta egenskaper. Korsningen ger en ras av mentalt begåvade personer, men fysiskt underlägsna båda raserna. De har alla möjliga hud–, hår– och ögonfärger.

Liksom flera andra "halvblod" är halvalverna illasinnade, grymma och föraktfulla på gränsen till ren ondska. Många av dem har gjort karriär hos de Hängivna, vilket passar dem förträffligt. Ihopparad med deras stora fingerfärdighet, gör deras slanka kroppsbyggnad och avsaknad av rädsla och medmänsklighet dem till utmärkta lönnmördare. Åtskilliga av dem har upptäckt detta och strävar ihärdigt efter att bli framstående inom denna bransch.

Andra som är mer laglydigt sinnade blir magiker, och stiger snabbt i graderna tack vare sin höga intelligens. Halvalverna utgör en oproportionerligt stor andel av ärkemagikerna i staden Chronopia. Det behöver knappast sägas att de står på vänskaplig fot med de mer våldsamma och radikala fraktionerna inom Galdermästarnas gille.

Det är knappast något att förvåna sig över, att de flesta av staden Chronopias invånare är misstänksamma mot alla halvalver.



Runsvärd

De Gamla Svärdens historia går längre tillbaka än människornas historia i Chronopia. Dessa svärd kallas också "Runsvärd" och är de mäktigaste "masstillverkade" vapen man kan få tag på. Ändå är det knappast något man kan köpa i vilken butik som helst. Nej, man kan få söka i många år innan man hittar ett.

Vem som än smidde dem, så finns det ingen nu levande som kan tyda runorna som pryder Runsvärden. Därför är det omöjligt att säga något om ett Runsvärds egenskaper förrän man har använt det en tid. Inte ens efter lång användning kan man vara säker på alla dess egenskaper. Nutida alkemister och svärdssmeder förstår sig inte på den magi som användes när de gamla svärden smiddes.

Ändå — bara det att de fortfarande är fria från rost, vassa och utan minsta repa efter tusentals år — säger något om deras kraft. Det finns en del makter som kan bryta av en sådan klinga, men ingenting som hör hemma i vår värld. Och vad som än händer förlorar ett Runsvärd aldrig sin skärpa.

Om man tror att man är dömd till en evighet i ett glödhett helvete, så kanske Blodkulten framstår som ett bättre alternativ. Den som har kommit så långt är nog redan så fördärvad av sina synder att det som Blodkulten begär mest blir en tunn patina av ondska på den varböld av vidrigheter som redan äter på hans själ. Det är sista halmstrået liksom. De som redan är fördömda bortom allt hopp, det är sådana som söker sig till Blodkulten.

Sen finns det andra lockelser förstås. Makt, helt enkelt. Blir man tjänare åt en Äldste så kan man bli mäktig. Folk är rädda för dem och respekterar dem. En del till och med älskar dem. Alla de Äldste har krafter. De är starkare och snabbare, och på många sätt smartare än några andra varelser. De har haft århundraden på sig att samla erfarenhet. Deras magiker är bland de mäktigaste som finns. Talar man med en av dem så förstår man genast vilken kraft de har, man kan känna det. Det gör att de blir mycket karismatiska. Många människor här skulle inte tveka att döda, eller göra värre saker, för att få sådan makt.

Så ibland händer det att någon i Blodkulten blir upphöjd. Inte många, bara tillräckligt för att de andra ska känna att chansen finns också för dem, så att de fortsätter att arbeta och använda sina pengar och sina hjärnor till de Äldstes tjänst. Ingen vet hur många i sta'n som har tagit emot den röda kyssen och blivit tjänare åt någon Äldste, men ni kan slå vad om att det är många. Blodkulten finns även bland de rika och mäktiga. Och när vampyrerna en gång har fått klorna i någon, finns det inget han inte gör för sin mästare. En gång biten, är man deras med kropp och själ.

Har ni varit förälskade, nå'n av er? Jag menar ordentligt kära. Ni vet, man tittar på någon och hjärtat står still. Den andre är ens hela värld. Man skulle ge sitt liv för henne eller honom. Så känner Blodkultens medlemmar för sina mästare, vampyrerna, de Äldste. Det är som förälskelse eller kanske starkare. Ge mig ett glas till så ska jag berätta en liten historia som förklarar vad jag menar.

När jag var ung och korkad var det en gammal man som bad mig om en tjänst. Hans dotter hade blivit förälskad i en Äldste. Han var förtvivlad, nästan galen av sorg och oro. Dottern var ung och vacker och hade hela livet framför sig. Men flickan stod helt under vampyrens makt. Hon var förlovad med en adelsman från ett av de stora köpmanshusen, men det slog hon upp. Hon brydde sig inte om sin mammas böner att komma hem. Den gamle mannen hade sökt hjälp överallt, men ingen ville stöta sig med Blodkulten. Ingen ville hjälpa honom, inte ens hans gille. Så han kom till mig.

Jag var skyldig honom många tjänster, vi behöver inte gå in på varför, så jag gick med på att försöka få flickan tillbaka. Ni får tänka på hurdan jag var i den åldern. Jag hade just kommit ut efter fem år på arenan, som gladiator alltså. Förlorade aldrig en match. Dödade en massa bra killar. Jag hade varit en Broder i två år och jag hade överlevt en del blodiga slag, inklusive Byla Horath som var så nära Ragnarök vi någonsin kommer före världens undergång. Jag såg mig själv som ungefär den tuffaste killen i sta'n. Som jag sa, jag var enfaldig och otroligt korkad.

Så jag gick till en vän och lånade ett Runsvärd. Ja, ett av de Gamla Svärden, en klinga insvept i dödsrunor så kraftfulla att om man råkade ge sig själv minsta skråma kunde man dö av det. Det här svärdet var så gräsligt att om man drog det ur dess specialgjorda skida var man tvungen att döda någon med det, annars gick det inte att stoppa tillbaka det i skidan. Jag tog svärdet och jag skaffade information, och på listiga sätt fick jag reda på var vampyren brukade träffa sina tjänare.

Jag gick dit och bröt mig in. Det var en fruktansvärd scen. Ett stort rum, stort som en restaurang, helt klätt med svart och rött tyg. Det fanns flimrande facklor runt väggarna och i deras sken såg jag ungefär tjugo kultmedlemmar som gick i en cirkel runt en bägare full med röd vätska. En liten flicka, högst tio år gammal, låg på mattorna som en bortslängd docka. Hon var kritvit, de hade tömt henne på blod som man gör med grisar när man slaktar dem. Blir det för mycket för dig, grabben? Här, ta en sup.

Även tjänarna gillar att dricka blod förstår ni. Det är en ritual som förenar dem med deras mästare, ett slags övning inför odödligheten. Jag ska aldrig glömma hur de såg ut: skuldmedvetna och samtidigt lystna. De hade blod runt munnen och blod som runnit ned på deras vita kläder. Vampyren satt på en tron gjord av människoben i bortre delen av rummet.

Jag steg nedför trappan och det var så tyst att man kunnat höra en knappnål falla på den tjocka mattan. Kultmedlemmarna bara glodde på mig. Ett par rusade fram med dragna knivar

och jag dödade dem. Resten såg svärdet i min hand, svart och vibrerande med glödande runor utmed klingan, och de drog sig undan.

Jag såg på deras ansikten att om deras herre befallde dem att anfalla så skulle de göra det, Runsvärd eller inte. Och, må gudarna hjälpa min syndiga själ, jag hoppades att de skulle göra det. Jag skulle ha dödat dem allihop, även flickan jag hade kommit för att hämta, om de hade gått i vägen för mig. Efter vad jag just hade sett skulle jag med glädje ha dödat dem alla.

Gruppen delade på sig och jag gick framåt tills jag stod nedanför tronen. Ansikte mot ansikte med en gammal Äldste. jag såg honom i ögonen och all lust att döda rann ur mig, min eld släcktes som när man blåser ut ett ljus. Jag såg helvetet i de ögonen. Om en rovspindel var tusen år gammal och intelligent som en människa, och hade antagit en människas form — då skulle den ha haft sådana ögon. De var grottor av omätlig hunger och ändlös ondska och lysande, outsläcklig lusta. Ibland ser jag dem fortfarande, i mina drömmar.

Han talade till mig. Hans röst var underbar. Han kallade mig vid namn och jag har aldrig lyckats fundera ut hur han kunde veta det. Jag lyckades låta bli att lyssna på honom, fast redan det var en ansträngning som gjorde mig alldeles matt. Jag sade att jag kommit för att hämta flickan.

Han tittade på mig och log. Jag glömmer aldrig det leendet eller uttrycket i det bleka, urgamla, underbart vackra ansiktet. Han var inte rädd. Han mätte mig med blicken och såg rakt igenom mig. Det var som om han såg alla mina förmågor och mina svagheter och förstod allt om mig med en enda kall blick. När jag mötte hans ögon förstod jag vad han tänkte. Han var inte rädd. Kan VISSTE att han kunde besegra mig, och jag tvivlar inte på att han hade kunnat göra det, trots mitt Runsvärd och all min skicklighet. Men han VISSTE också att jag kunde råka ha tur med svärdet, och att jag hörde till Bröderna.

Ni måste förstå att Bröderna stod på höjden av sin berömmelse då, och inte ens en Äldste i Blodkulten ville få dem till sina fiender. De skulle ha marscherat raka vägen till helvetet för att hämnas en av de sina. Jag såg att han tänkte allt detta, sakta, utan brådska, medan han vägde alternativen. Sen sa han bara "Ta henne".

Då trodde jag att han hade tänkt: varför riskera mitt eviga liv för en enda flickas skull? Han skulle snart få tag på andra. jag trodde att jag hade vunnit. Men jag hade fel. Blodkulten släpper aldrig någon som är deras. Jag grep flickan och drog henne mot dörren. Hon skrek och kämpade emot hela tiden, tills hennes herre sade åt henne att gå. Då kom hon villigt, fredlig som ett lamm.

När vi kom till toppen av trappan vände hon sig och gav vampyren en sådan blick. Jag har sett mödrar släpas bort från sina barn och barn släpas från sina mödrar. jag har sett älskande par som skilts åt och skickats till fångläger. Jag har sett flickor som begått självmord för att de ratats av sina adliga älskare. Och det ska jag säga klart och tydligt: All deras sorg och rädsla och kärlek och längtan var ingenting mot det jag såg i den flickans ögon när jag tog henne från hennes älskade vampyr.

När jag var på väg ut sade vampyren att en dag, snart, skulle jag få betala för det här. Jag skrattade. Det var ett misstag; man ska aldrig skratta åt en Äldste förrän man har honom fastnaglad vid marken med en silverpåle genom hjärtat. Kanske inte ens då.

Jag fick henne med mig hem till föräldrarna och hennes far var patetiskt tacksam. Det borde han inte ha varit. Flickan blev galen igen, började skrika och bitas och förbanna på ett sätt som ingen ung flicka borde kunna. De låste in henne. De försökte med allt. De tog dit de bästa magikerna, de bästa läkarna. hennes mor vädjade. Hennes fästman tiggde. Prästerna försökte med exorcism. Allt utan resultat. Hon bara skrek och skrek. Senare hörde jag att hon hade rymt och gått raka vägen tillbaka till sin Äldste. Vi fann henne sex månader senare, tömd som en vinsäck. Hennes far dog av brustet hjärta. Hennes mor blev senil i förtid. Hennes fästman gav sig efter Blodkulten för att hämnas, och ingen har sett till honom sedan dess.

De Äldste besöker mig fortfarande ibland, bara för att skrämma mig. Ibland ser jag hans ansikte utanför fönstret på nätterna. Han räddade till och med mitt liv en mörk natt för tio år sedan, Han sa att han ville döda mig själv.

För tre år sedan hade jag två katter. Jag fann dem båda hängande utanför mitt fönster med halsarna avskurna, tömda på blod. Det var en hälsning, för att jag ska veta att han inte har glömt bort mig.

Tiden är på hans sida. Jag är äldre och långsammare nu, men han är likadan. Förr eller senare någon mörk natt kommer han och hämtar mig och tar sin hämnd. Det kan hända att jag söker upp honom innan jag blir alltför gammal och skröplig. Jag kommer inte att vinna, men åtminstone kommer jag att dö på fötterna och med ett svärd i min friska hand.

Eller också super jag mig full någon kväll och de Hängivna får tag på mig och kastar ned mig från nå'n hög byggnad, och lurar honom på hans hämnd.

Men det håller på att bli sent. Dags att gå till sängs. Vi kan lika gärna stanna här, det är lika bra som något annat ställe. Vi ses i morgon, okej? Sov gott.

WONGOSER

GOD MORGON, soldater. Sta'n är fin så här i gryningen, eller hur? Såna här dagar kan man nästan glömma att man befinner sig i världen största näste för laster och korruption.

Idag tänkte jag att vi skulle börja med

en lätt promenad nedför kullen till Wongos-kvarteret. Om ni stannar här kommer ni att få mycket med dem att göra, så det är lika bra att ta en titt på dem redan nu. Vi går över bron här och sedan nedför trappan där borta. Ja, de här träbroarna liksom sviktar under fötterna men det är inget att oroa sig för. De är fullständigt säkra. De rasar nästan aldrig.

Se, där nere ligger wongosernas kvarter. Deras hus ser verkligen annorlunda ut. Titta på alla pagoderna uppe på hustaken och utmed gatorna. Det är typisk wongos-arkitektur. Där nere kommer vi att se saker som ser ut som fågelburar i alla gathörn. Det är andehus. Bli inte förvånade om en wongos plötsligt slutar med det han höll på med, rusar fram och knäböjer vid ett andehus för att be. De gör det hela tiden. Man blir konfunderad första gången man ser det, men man vänjer sig.

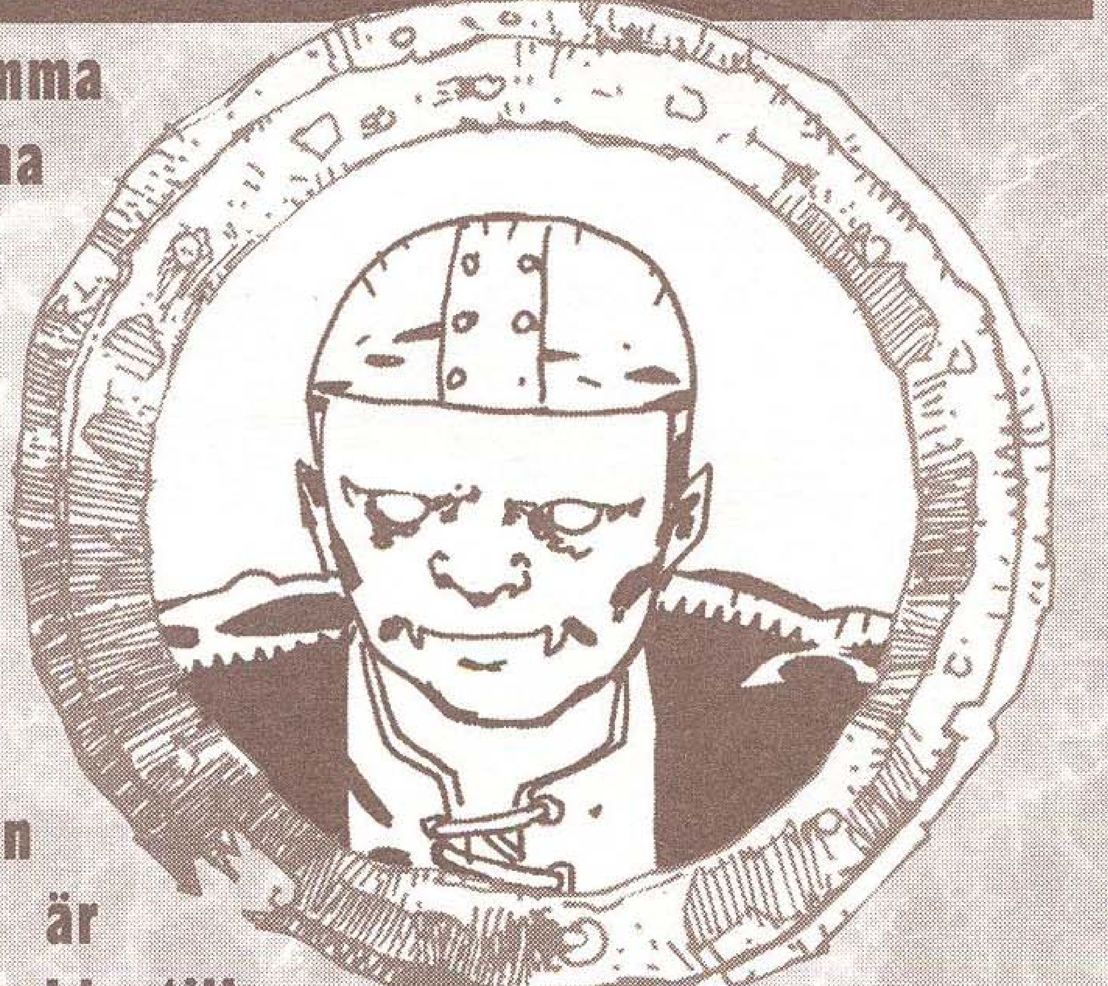
Vad en wongos är för något? Fröken får se själv alldeles strax. Jag kan bara säga att de är de underligaste, knubbigaste, och några skulle kanske säga de gulligaste varelser man kan hitta. Mindre än hälften så stora som en människa, små betar i mungiporna. Folk säger att det är betarna som gör att de inte kan prata ordentligt, men det är inte sant.

Nej, de pratar inte som vi, vilket den här lille pojken säkert kan intyga. Eller hur, pojk?

Jaa, mykete håårig, pojk. Du är bra på att härma wongoser. Enda felet är att din röst inte är tillräckligt pipig. Ingen man kan prata så, om han inte är eunuck. Men skälet till att de inte kan prata som vi är att deras eget språk är så helt annorlunda. Det är tonalt, så samma ord kan betyda ett dussin olika saker beroende på hur man sjunger det. Ja, de sjunger. Det är nog därför de låter så underligt när de försöker tala vårt språk.

Men tiden går, och ska vi ta oss ända till Tempelbackarna före lunch så är det dags att gå.

Wongoser



Wongoser är en ras av kortvuxna, arbetsamma varelser med gulblek hy, kanske avlägsna släktingar till goblinerna. De är mindre än en meter långa och väger mindre än 45 kg. Från början bodde de i fjärran Östern, men under århundradena har stora mängder av dem emigrerat till alla delar av världen, drivna från sina hem av överbefolkning och äventyrslust. Med goblinerna delar de en närmast otrolig tålighet, men där gobliner är dumma, fega och lata, är wongoser klyftiga, företagsamma och kapabla till stort mod om de blir trängda. De är framstående affärsmän, skickliga förhandlare och tycks alltid hitta nya sätt att tjäna pengar.

Det viktigaste i en wongos liv är hans familj. De bor tillsammans i jättefamiljer med barnbarn, barn, föräldrar, syskon, kusiner, sysslingar, bryllingar, tremänningar, far- och morföräldrar och fan och hans moster. De hyser kort sagt stor vördnad för sina förfäder. Det värsta en wongos kan göra är att vanhedra sin familj, och det finaste en wongos kan säga om en annan wongos är att han fyllt sin familjs skattkistor. Trots att de är skickliga affärsmän och stora samlare, är wongoser inte giriga till sin natur. De kan vara mycket generösa och givmilda mot sina vänner, och de hjälper alltid den som är i nöd. Cyniker säger att det bara är för att de hoppas få sälja något till den de hjälpt, men det ändrar inte faktum, att wongoser ett generöst och hjälpsamt släkte.

På grund av deras ringa storlek och fredliga natur tror många att wongoser är födda till att utnyttjas och bli offer. Skurkar som tror det brukar få anledning att ångra sig. Inträngda i ett hörn försöker wongoser förstås att slåss, men i regel ger de helt enkelt en rånare vad han ber om. Sedan använder de sin intelligens och sina avsevärda rikedomar för att spåra tjuven, straffa honom och skaffa tillbaka det stulna. Med den ekonomiska styrka wongoserna har till sitt förfogande, är detta ingen större konst. Att döda en wongos är en synnerligen idiotisk handling eftersom alla hans hundratals släktingar kommer att göra sitt yttersta för att ta en gruvlig hämnd. Allt som allt är det klokast att lämna wongoserna i fred.

Här är vi alltså i wongoland. Man känner sig lite underlig när man plötsligt är dubbelt så lång som alla andra, eller hur? Så här måste jättar känna sig hela tiden. Ja, damen, det är verkligen många wongoser här. Nej, bry dig inte om den där som drar i din jacka, han vill bara sälja den där påsen med grejor.

Vi viil intee haa nåt blått guld, taack så mickeet!

Ni hör hur de liksom sjunger när de pratar. Ja, de låter verkligen som barn, damen, men låt inte det lura dig. Wongoser är bland de smartaste affärsmän som finns. Det finns ett talesätt om det: om två wongoser möttes i öknen skulle de kunna bli rika på att sälja sand till varann.

Nee, vi intee öönska rööd saand heller, taack så veeldigt mickeete!

Ihärdiga små satar, va! Jag antar att det är därför de är så bra på att sälja saker. Neej vii inte önskaa handelaa.

Ja, grabben, du har rätt i att det luktar konstigt här. Wongoser handlar mycket med kryddor och sånt, men det är inte på det de tjänar mest pengar. De stora inkomsterna kommer från alkemiska salter som de säljer till magiker. Det är bara wongoser som importerar de här salterna, ingen vet var de får dem från, och de lämnar inte ut sina hemligheter. De flesta tror att saltet

kommer från wongosernas hemland, var i helsicke det nu kan ligga nånstans.

Neej, vii intee öönska alkeemisk salt, taakskaaruhaa!

Gör tusan, han verkar aldrig ge upp. När man inte kommer hit så ofta glömmer man hur irriterande de här små killarna kan vara.

Neej, jag intee vilja haa nå'n ryggkillaree!

Skit också, nu skrämde jag honom när jag skrek åt honom. Titta hur han springer till andehuset där borta. Se hur han dunkar huvudet mot marken. Hoppas han inte får näsblod. Nej, damen, de kallar inte sig själva för wongoser. Det är en förvrängning av deras namn på sig själva. De kallar sig Wongarochailekarendarenken.

Få människor lär sig nånsin det ordet, ännu färre kan uttala det. Jag kan inte säga det som det ska låta egentligen. Det betyder "Himmelska Hovets Utvalda Folk" eller nå't i den stilen. En wongos jag känner påstår det i alla fall. Nej, ingen vet var de kommer ifrån, pojk. De bara dök upp en dag och slog läger på gatorna. Snart hade de fått ihop tillräckligt med pengar för att köpa hela grannskapet och röra om i kvarteren efter sin egen smak.

Nej, jag vill inte kööpa lite rörledning, taack så mickeete!

Ursäkta, jag höll på att förlora tålamodet där. Det är bäst vi går vidare. Jag vill inte skaffa mig några fiender här. Wongoser kan vara väldigt besvärliga om man retar dem. Jag vet att de inte ser mycket ut för världen.

Neej, jag intee öönska myckso, tacksarruhaa! Jag vet inte ens vad myckso är! Jag vet att det inte ser myckso, jag menar mycket, ut för världen, men de är rika och det betyder att de kan hyra de bästa soldater eller lönnmördare som finns!

Nej! Nej! Nej! Jag vill inte köpa!

Fort, pojk! Ropa hit en droska så åker vi härifrån. ja, det håller på att bli folksamling. De tror att vi vill köpa nånting. Titta hur de kommer bärande på alla möjliga varor. Nej, vii inte öönska en matta! Vi intee öönska sångfågel, vi intee öönska en enda jäkla greeja!

Toppen, där kommer en bärstol! Hoppa in innan vi blir begravda under en flodvåg av wongoser. Tempelbackarna, grabbar, och fort. Det blir bra med dricks om vi är där inom en halvtimme.

Drakoniter

Nej, de där är inte stora ödlor. De är drakoniter, saurier, drakmän, drakkari, människoödlor, grönpuckar — det finns ett dussin olika ord för dem. Som ni ser går de på två ben och balanserar med den långa svansen, eller kanske man skulle säga stjärten. Spetsarna längst ut på stjärten betyder att de tillhör krigarkasten och de röda huvudprydnaderna betyder att de är officerare.

Ja, drakoniter, damen. Det är vad gubbarna på Vetenskapsakademin kallar dem. Många säger drakkari. Ingen vet vad de kallar sig själva, men jag slår vad om att det ligger nånstans mellan ett vrål och en väsning. De låter så när de pratar.

De har långa tänder ja. Det är ett annat tecken på att just de här är krigare. Mycket bra för att slita folk i stycken. Jag blev tvungen att slåss mot en i arenan en gång. Det var otrevligt. De är starka, inte så starka som troll men kanske lika starka som resar. Och de är mycket snabbare. Man måste se upp för stjärten, den är bara muskler och en enda snärt från den kan krossa ben, om man inte får inte spetsarna genom hjärtat. Jag fick en del revben brutna.

Hur jag besegrade den? Ja, det finns ett svagt ställe strax under hakan. Sticker man in en kniv där kan man träffa hjärnan. Fast man behöver en rätt lång kniv.

Ett annat råd är att aldrig försöka titta ut en drakkar. De har inga ögonlock, bara ett genomskinligt membran som skyddar mot damm. De sover alltså med öppna ögon — man kan bli nervös bara av att titta på dem. De kan hålla sig alldeles stilla i flera dagar och man vet aldrig om de sover eller är vakna.

Titta, där är några drakonitiska präster. Man känner igen dem på de där segelliknande fenorna som går från huvudet utmed ryggen ned till där stjärten börjar. Duktiga magiker, sägs det.

Nej, damen, de som går på alla fyra är inte drakkari, i alla fall tror jag inte det. De är husdjur. Drakkari använder dem som vi använder hästar och mastodonter. Titta så stora de är. Minst lika stora som mastodonter. Den där har inga problem med att dra vagnen. Vi kallar dem terosaurer. Drakkaris kavalleri. Snabbare än en häst men mycket dyra i drift. De äter ungefär 60-70 kg kött varje dag. Och de är ilskna och oregerliga som en tusenfoting med nageltrång.

Ja, grabben, här ser husen annorlunda ut. Annan arkitektur. De vise kallar den här stilen för "äggformad" och den påminner verkligen om ägg. Nej, jag vet inte hur de bygger de där tornen, men jag håller med; de ser ut som en massa ägg staplade på varann. Där har drakkari sina kvinnor — man ser dem nästan aldrig utomhus. Hur de ser ut? Stora. Och när de väl har fått sitt första barn lämnar de aldrig mera bostaden. Det är männens uppgift att skaffa hem mat och så. Kvinnorna tar bara hand om barnen.

Om de är släkt med drakarna? Jag vet inte. Kanske. Jag har hört visa män säga att de är besläktade. De vördar i alla fall drakarna, såvitt jag vet.

Vad de gör här? Åh, många krigare blir legosoldater. Ni kan se dem vid Klingornas marknad. De som hör till arbetarkasten gör mest grovarbete, bär bärstolar och sköter hissar.

Det finns en märklig sak med drakkari: de luktar med tungan. Det är därför de sticker ut tungorna ideligen. De kan spåra som blodhundar. Om en drakonit slickar på dig, så bli inte vettskrämd. Han tänker inte äta upp dig, utan han lär sig din lukt så att han kan känna igen dig. Jag har sett många som dragit sina svärd när drakmän slickat på dem. De trodde att de var på

väg att bli uppätna. För en del blev det ett ödesdigert misstag.

Deras hem? De kommer från en stor ö nånstans söderut. Samma heta torra kontinent där ökenrikena ligger. Jag har ingen aning om varför de kom hit, klimatet passar dem egentligen inte. En del lärda män påstår att de har varit inne i "nästet" och talat med deras drottning, och då har de fått veta att drakoniterna är flyktingar. Allihop drevs bort från sitt hemland efter ett stort krig med någon annan ras av drakmän. Om det är sant så är de inte ensamma om det. Den här sta'n är ett enda stort flyktingläger.

Staden Chronopia är ett sånt ställe. Trots all ondska och elakhet man ser här, har sta'n gott rykte på andra platser. Vi är alltför oorganiserade för att vara verkligt aggressiva och vi startar aldrig krig. Våra luftskepp bedriver handel överallt, så hela världen får höra talas om oss. De gamla flygkaptenerna berättar antagligen en del rätt fantasifulla historier, för alla utanför verkar tro att det här är landet som flyter av mjölk och honung. Oj, vad de har fel!

Ja, det kommer hela tiden fler och fler hit. Nu när de Hängivna har tagit över den här kontinenten så får vi hit alla som flyr undan deras förtryck. De har ingen annan stans att ta vägen.

Hur vi skaffar mat åt alla? Det är inte lätt. Det finns en del trädgårdar och fält uppe på tornen men det som växer där är bara en droppe i havet jämfört med vad som behövs för att föda sta'n. Mycket mat kommer från Kvicksilveröarna, de tre öarna en bit söderut i havet, men ännu mer importeras från andras ställen. De flesta av de stora pråmarna man ser nere i hamnen är till för att frakta spannmål. Det är därför sta'n är en så viktig handelsplats. Vi måste köpa mat för att överleva, och vi behöver handel så att vi kan betala för den.

Det är sant att mycket mat kommer från de Hängivnas länder, och en del också från alvernas skogar. Vad skulle hända om de Hängivna slutade sälja säd till oss? Tja, för det första skulle vi sluta sälja svart gas och lyftgas till dem, och alla andra små lyxartiklar som gör livet så behagligt för deras härskande klass. Sen skulle det bli en massa förhandlingar och prat. Sen skulle det bli krig. Hungersnöd är det enda som kan få alla partier i staden att enas. Hur jag vet det?

Därför att det har hänt förr. För mer än tjugo år sedan. Innan ni var födda. Då stoppade de Hängivna exporten av spannmål, förklarade oss i blockad och skickade en armé för att omvända sta'n. Vi krossade deras södra armé vid Byla Horath, efter att de drog sig tillbaka från bergen. Sen ville de Hängivna ha fred, och staden gick med på det. Varför? Därför att vi inte har resurser för att erövra och ockupera nya landområden. Vi har tillräckligt med trupper för att driva undan ett anfall mot staden men inte för att hålla en halv kontinent besatt. Inte heller har vi någon centralstyrd organisation för att styra allting. Så fort slaget var över började partierna bråka med varann om de plundrade rikedomarna. Allt blev som vanligt igen.

Om det kommer att hända igen? Du förstår, pojk, det finns inte så mycket mer kvar på den här kontinenten som de Hängivna kan erövra. De klarar inte av att besegra Högländarna uppe i bergen, och ingen kan slå dvärgarna under jorden. Arméer som ger sig in i alvernas skogar brukar gå vilse och bli skurna i stycken. Av det som återstår är staden utan tvekan det mest begärliga och det som är lättast att ta. Om de Hängivna vill svälta ut oss så kan de göra det, bara de är tillräckligt uthålliga. Om de lyckas muta rätt maktgrupper i staden skulle de kanske kunna ta oss utan strid. För tjugo år sedan var de Hängivna okunniga — de visste inte vad de hade gett sig in på. Nu vet de. Nu kommer de hit i allt större skaror. Man kan se deras tempelherrar på gatorna, och de Edsvurna vaktar deras hus.

Ja, vi släppte in dem. De ville komma och de hade pengar att betala med. De sade att de hade kommit för att bedriva handel och det går folket här alltid med på. Sen blev de kvar och bosatte sig här. Personligen tror jag att de som bor här bara är en förtrupp. Inom tjugo år kommer den här sta'n att behärskas av de Hängivna. Jag hoppas att jag slipper leva så länge att jag måste uppleva den dagen.

Ja, grabben, det finns mycket mer jag skulle kunna berätta om de Hängivna. Man kan säga att jag är något av en expert på dem. Men inte just nu, va? Jag blir bara deprimerad av att tänka på dem. Låt oss ta en titt på Tempelbackarna först.

Tempelbackarna

Försiktigt nu. Ta det varligt när ni kliver ur. Här är Tempelbackarna. Visst är det mycket folk här. Det är det alltid. Pilgrimer kommer hit från hela världen. Det anses att det här är en av de heligaste platserna på jorden. Pilgrimsresor har blivit mycket vanligare på senare tiden, sedan de Hängivna började stänga alla andra tempel än deras. Värdshusen och de andra inrättningarna här omkring lever på pilgrimerna. Heliga affärer kan också vara lönsamma, säger jag. Det som prästerna säljer är något som alla vill ha, och det kostar dem inget att producera det heller.

Vad de säljer, damen? Tro, förlåtelse, hela klabbet! De lovar evigt liv, paradis, upprättelse, att de onda ska bli straffade och de goda ska bli belönade. Mot en liten gåva, eller ännu hellre en stor, kan allt detta bli ditt i nästa liv. Lika bra det, för i detta livet lär man i alla fall inte få det.

Nej, det här ser inte annorlunda ut än resten av sta'n. Samma torn, samma gator på olika nivåer. Men det finns en sak som är annorlunda. De här tornen inrymmer tempel, hundratals, kanske tusentals. De är indelade i olika nivåer där varje våning har olika helgedomar. Det kan bli mycket besynnerligt. Man kan hitta Den Eviga

Fredens Fattiga Bröder på en våning, och på nästa ligger Spindelgudinnan Aibas av Det Yttersta Mörkret tempel.

Sånt kan orsaka olyckor också, när alla håller på med olika ritualer. Magiska kraftfält kan korsas, märkliga kedjereaktioner kan startas, portaler och revor mellan olika verkligheter kan öppnas. Demoner, änglar och till och med gudarna själva kan dyka upp.

Lyckligtvis räcker det sällan länge. Sådana där övernaturliga fenomen har problem med att existera här. De är som fiskar utan vatten. Och det är klart, om man är van vid Nexialus Brinnande Helveten så måste man tycka att det är väldigt kallt här. Nej, jag skojar inte. Jag har sett en del mycket underliga saker här uppe, damen. Det är något konstigt med de här gatorna. Ibland stängs portalerna och det som har kommit igenom kan inte ta sig tillbaka. Det innebär en långsam död för dem. Fast eftersom demoner och gudar liksom är odödliga och så, kan en långsam död ta flera hundra år.

Tror du mig inte, pojk? Nå, om vi går uppför den här trappan kan du få träffa en person som påstår sig vara en äkta, levande gud. Han ser rätt lustig ut: en människas kropp och en noshörnings huvud. Pratar med en djup, dånande röst, låter som en stor klocka som ringer djupt nere i jordens inre vid midnatt. Han har funnits här så länge jag kan minnas. Han kan spå dig och tala om om du kommer att bli rik. Tala om när och hur du kommer att dö, om du så önskar. De flesta har inte tillräckligt starka nerver för att vilja veta sånt.

JAG MINNS EN MAN som ville veta, en sjökapten som hette Hortenza. Han frågade Telesephus — det är gudens namn — hur han skulle dö. Guden sade att han skulle drunkna. Hortenza sålde sitt skepp och köpte ett bageri, gick aldrig mer i närheten av havet. Och gissa vad som hände? Han snavade och drunknade i badkaret. Rätt otäckt, va!

Nej, profetian var inte tillräckligt tydlig. Gudar talar inte på det sättet, grabben. Det finns alltid utrymme för olika tolkningar. Telesephus sa bara åt kaptenen att akta sig för vatten.

Nå, hur ska ni ha det? Vill ni träffa en riktig gud? Inte? Telesephus är rätt fredlig, han äter bara honung. Man betalar honom med det. Ändå inte, va? Okej, jag förstår. Jag skulle själv inte göra det.

Visst, det finns demoner också. En stor spindeldemon bor i en grop i tornet där borta. De som dyrkar den kommer dit en gång i månaden och kidnappar folk för att mata spindeln med.

Varför ingen gör något åt det? Rädsla, pojk. Helt enkelt. Den senaste som försökte få stället stängt försvann spårlöst. En trupp legosoldater och ett par magiker gick in dör att slå igen templet, men ingen av dem kom ut.

Arrestera kultens medlemmar när de kommer ut? Det har prövats. Efter tre månader blev demonen hungrig och kom själv ut. Åt upp tjugo personer och spann ett jättestort nät mellan de där två tornen. Till slut tröttnade den och kröp tillbaka ned i sitt hål. Nej, stadens mäktiga beslöt att det var bättre att låta en eller annan oförsiktig typ försvinna en gång i månaden än att ha en demon som löpte amok i sta'n.

Varför allt sånt händer här? Efter vad jag hört, damen, så ligger hela det här berget i Tidsrevan. Det är ett slags förkastningsspricka i tiden. Just här är murarna mellan de olika parallella världarna tunnare än någon annan stans, och lättare att ta sig igenom. Ju högre upp på berget man kommer, eller högre upp i de här tornen, desto tunnare är murarna. Det är därför alla de mäktiga templen finns högst upp i tornen eller högre upp utmed bergssidan. Kejsarens palats ligger förstås allra högst upp. Jag gissar att det placerar honom precis mitt i Tidsrevan. Det sägs också att Tidsrevan är orsaken till att magi fungerar bättre här än på de flesta andra ställen. Energi läcker liksom in genom hålen mellan världarna.

Allt det här har förstås ett pris. Allting kostar här i livet. Med några årtiondens mellanrum drabbas vi av en tidsstorm. Himlen blir mörk och skiftar färg. Det är ungefär som norrsken. Underliga saker börjar hända. Magiska formler fungerar fel. Spöken hemsöker tornen. Det regnar grodor eller blod. Märkliga varelser stryker omkring på gatorna. Det sägs att om man vill mana fram demoner så är det allra enklast vid ett sånt tillfälle, om man har tillräckligt starka nerver. Det säkraste är att bomma för dörren och vässa svärdet. Ibland öppnas portaler och underliga saker kommer igenom. Demoner, döda djur, ibland helt nya folk. Det är som vrakgods på en strand efter en storm på havet. En del tror att en hel del av folket här i grannskapet har kommit hit på det sättet.

Ja, jag var med om den senaste tidsstormen, för fyrtio år sedan. Jag vet att många säger att det var den "lindrigaste" någonsin, men jag svär att jag såg gudar som kämpade mot varandra. Jag skämtar inte. Två enorma, dimhöljda jättar fyllde himlen. Den ena var en kvinna med vitt hår och ett svärd av rent ljus. Den andra var en rödhudad djävul med långa horn och en svart eldgaffel som glittrade av röda flammor. Deras vapen möttes och det blev en skur av gnistor, och se'n var de försvunna. Fast jag hade druckit en massa locojuice den kvällen så det kan ha varit en dröm.

Men stormarna har blivit allt mildare de senaste ungefär hundra åren. En teori är att alla de här stora klocktornen som kejsaren låtit bygga har något med det att göra. Kanske han använder energin som tidsstormarna innehåller och försöker använda den för att göra sig själv till en gud. Man kan aldrig veta — konstigare saker har hänt.

KOLLA IN KILLARNA där borta — besättningsmän från något luftskepp som går för att be i Vindarnas Tempel. De vill ha vackert väder under sin nästa resa. Man känner lätt igen besättningarna från luftskeppen.

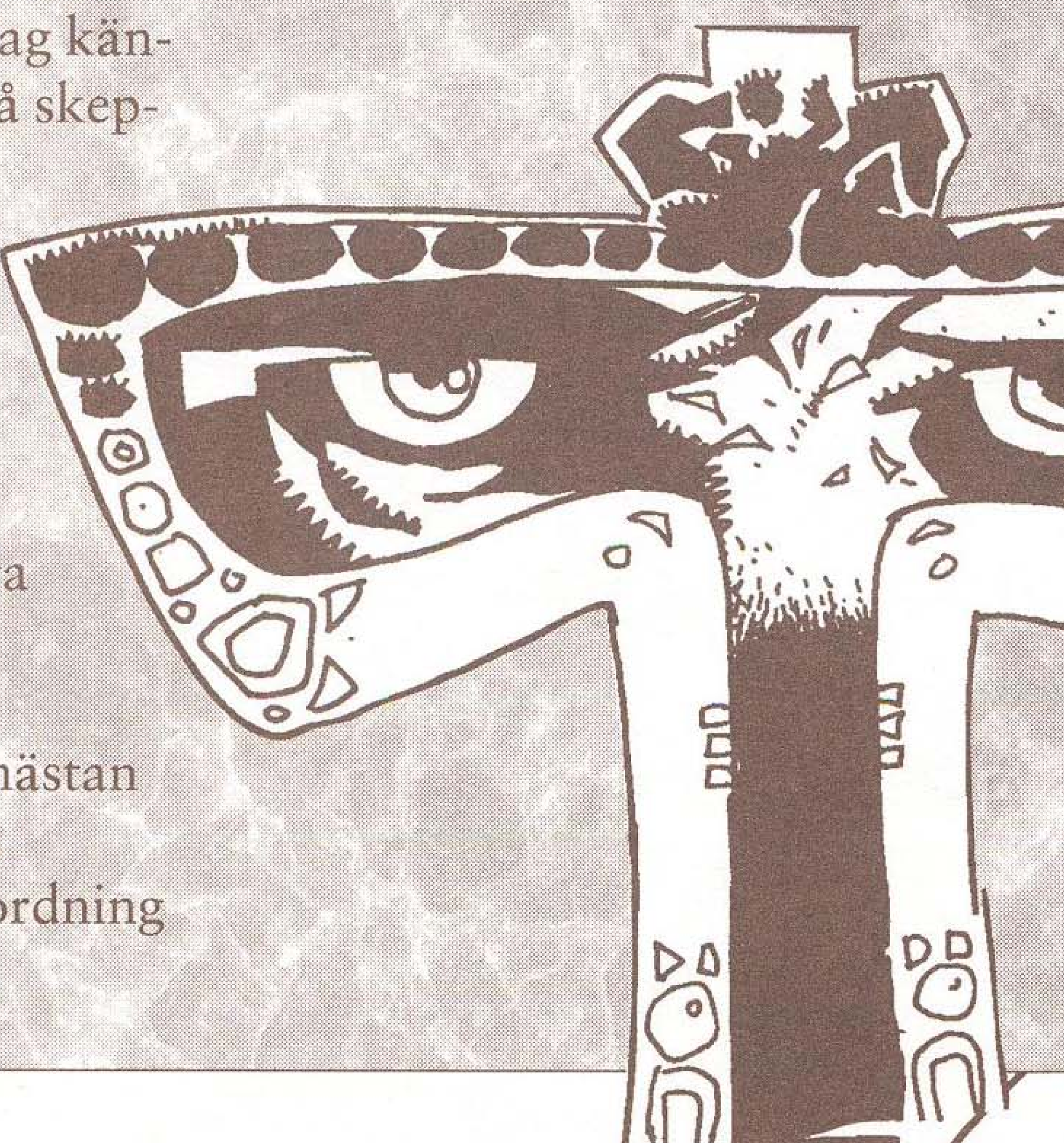


Titta på deras huvuden. När de är uppe i luften bär de skyddsglasögon mot vinden. När de är på marken skjuter de upp dem i pannan utanpå de där läderhuvorna med långa fladdrande öronlappar. Nej, damen, jag har aldrig jobbat på ett luftskepp. Det är något jag aldrig har gjort. Ingen besättning skulle vilja ha mig nu när jag bara har en hand. Men jag har rest som passagerare en gång.

Hur det var? Kallt! Märkligt, och vackert med. Jag minns ett ögonblick när vi seglade alldeles ovanför molnen och det var som att segla på ett hav av vit dimma. Sedan steg vi högre och molnen var långt under oss. Det var imponerande. Kanske gudarna känner sig så, när de tittar ned från sin värld där uppe nånstans. Jag kände mig upprymd. Vad jag gjorde på skeppet? Jag var på väg till Nordlanden för att döda någon som behövde dödas.

OH, OH! SVARTGARDISTER. Gå över gatan! Ja, det är Svarta Gardet. De där stora killarna i svart rustning och med underliga vapen. Det här är enda området i sta'n där man kan vara nästan säker på att få se dem regelbundet. Varför? De patrullerar och håller ordning här. Inget är så effektivt på att skapa bråk som att blanda tempel från olika religioner. En överstepräst säger något nedlåtande om någon profets heliga bok, och genast blir det kalabalik hos profetens anhängare. Alla drar sina vapen och så blir det heligt krig.

Nå, kejsaren gillar inte så'nt, och eftersom ingen annan vill bevaka ordningen bland templen så gör han det. Svarta Gardets patruller är här för att se till att inga religiösa kravaller bryter ut. Redan att man ser dem här omkring får de troende att hålla sig i skinnet. Oftast. Fast det är klart, ibland räcker inte ens det och då kan det bli riktigt blodigt. Om flera tem-

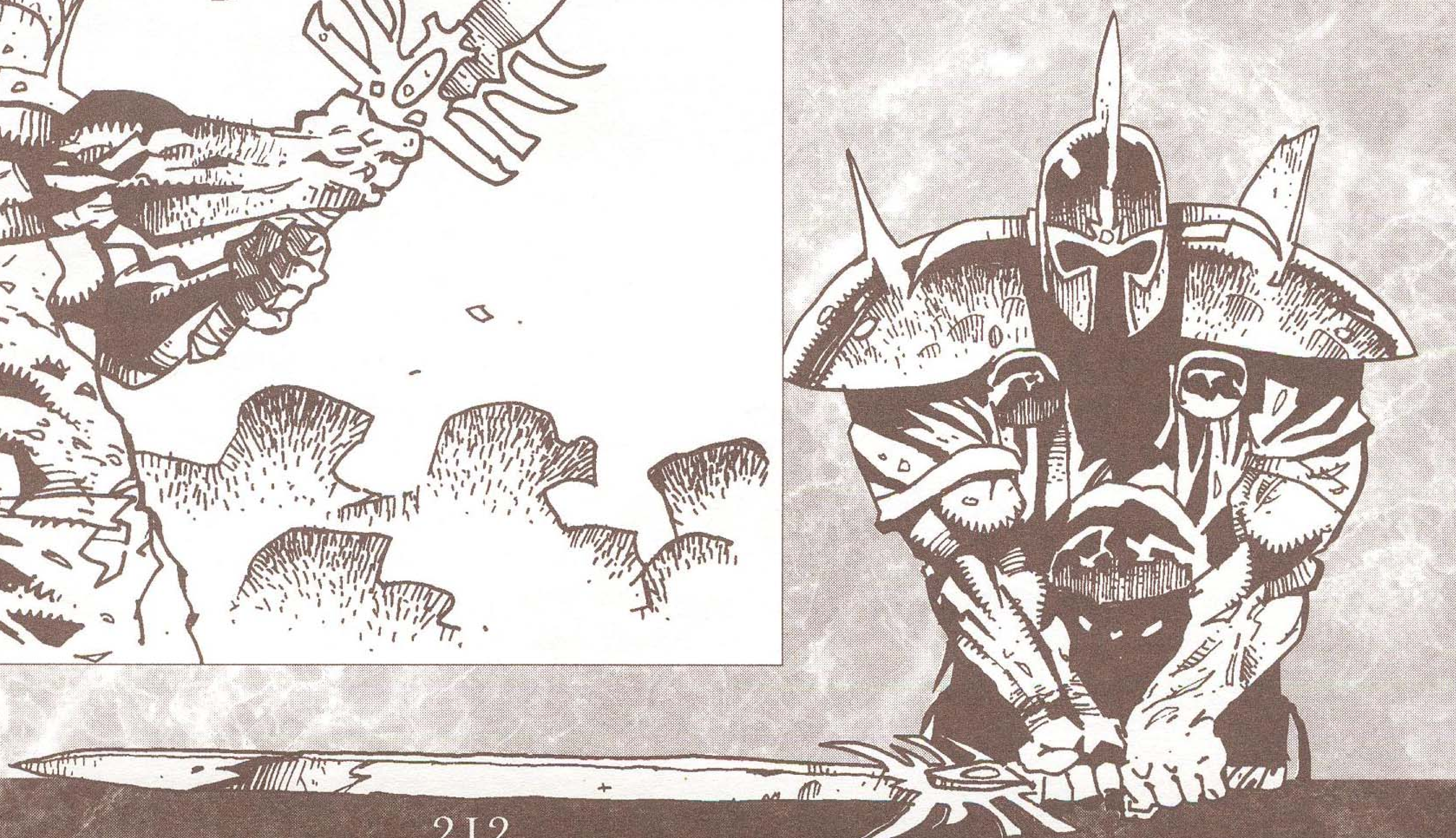




Svarta Gardet

Svarta Gardet har sitt namn efter färgen på deras rustningar. De är kejsarens livvakter och ordningspolis. De kommer från landet Lartracia i norr, där krigiska stammar kämpar om äran att få skicka sina unga män till tjänstgöring i staden Chronopia. De är fullständigt lojala mot kejsaren och dyrkar honom som en gud. Man ser dem aldrig på stadens gator utom när de är ute på officiellt uppdrag. När de är lediga vistas de i Evighetspalatset, omgivna av det bästa som finns att få i fråga om mat, dryck och konkubiner. De och Kronomagerna synes vara de enda som någonsin fått lämna palatset, men man tror att de gardister som tjänstgör ute i staden aldrig varit uppe i själva Evighetspalatset, utan endast varit inne i Silvertopps "fot".

De är omutliga, man kan varken skrämma dem eller resonera med dem. De utför sina order till punkt och pricka. Kejsaren är så säker på deras trohet att han låter dem använda nekrologiska vapen, trots att dessa sägs fördärva sina användare. Kanske kejsaren känner till något hemligt sätt att hindra det, eller så bryr han sig inte om det utan tycker att det viktigaste är att hans trupper är oövervinnerliga. Eller så kanske han planerar att gå samman med de Hängivna.



pel ger sig på varandra kommer ett par legioner av Svarta Gardet ned från berget, dödar allt som kommer i deras väg, griper de skyldiga ledarna och slår in skallen på några till bara för att visa att de kan göra det. Då brukar det bli lugnt här väldigt fort.

Ja, grabben, de är verkligen storvuxna. Och de där rustningarna får dem att se kraftigare ut. Gevären de bär på är demoniska vapen, jordbundna demoner som framställts med nekrologi. Sedan Kejsaren började bli kompis med de Hängivna ser man allt flera gardister som har såna vapen. Ja, pojk, jag kan berätta mer om dem, men inte här och nu.

Jag vet inte varifrån Svarta Gardet egentligen kommer, damen. Nå'n stans norrut där folk tror att kejsaren är en gud, och slåss med varandra om äran att få tjäna honom. Var det nu än är, så kommer det tuffa typer därifrån, den saken är säker. Högländarna är de enda här i sta'n som har ett bättre rykte som soldater än Svarta Gardet. Och det finns mycket fler gardister än högländare här. Nu när de har sådana där nekrologiska vapen är de praktiskt taget oövervinnerliga.

Hurdana de är? Effektiva, hänsynslösa och humorlösa. De är inte direkt dumma, men de har en tendens att ta sina order bokstavligt. Om en officer sade åt dem att döda allting på den här gatan så skulle de inte sluta förrän de hade dräpt varje man, kvinna, barn, hund, katt och insekt. Jag tror att de gillar att döda. De verkar njuta av det, och de har blivit värre sedan de fick de där demoniska vapnen. Jag misstänker att vapnen påverkar deras hjärnor på något sätt.

Visst kan man få tag på ett sån't där gevär, grabben! Har du inte lärt dig nånting ännu? I den här sta'n kan man få tag på vad som helst, bara man har pengar. Åtskilliga vapenhandlare har dem. Det finns butiker nere i basaren där de ordnar fram ett demongevär om man säger rätt ord. Fast det är förstås olagligt. Svarta marknaden. Köpmännens gille är inte glada åt dem, och varken de Hängivna eller Svarta Gardet uppskattar att andra har sådana vapen, så om du köper ett blir du en måltavla för dem. Det är ett av flera goda skäl till att hålla sig borta från dem. Jag ska ge dig flera se'n. Men kom nu, så går vi vidare uppför gatan så vi kommer bort från de där typerna. De gör mig nervös.

Huset där borta till höger, invid Sankta Maries Silkestvätteri, det är De Dödas Tempel. Visst ser det trevligt ut, va? Det är en väg till odödlighet som jag inte skulle välja.

Varför inte? Okej, ta en titt på de där typerna i svarta rockar, de med behornade dödskallemasker — de är präster. Deras ledare kallas för Den Store Dödsbesvärjaren. Om man tillhör deras religion när man dör, fixar han så att man kommer tillbaka som en zombie. De vandrande döda. Ruttnande kött, lysande ögon, hela konkarongen. Prästerna påstår att det bara är en övergång till ett nytt slags liv, och att man minns sitt gamla liv och fortfarande är samma person. Det är sant, man minns. Jag pratade med en zombie en gång, innan hans runga ruttnade bort, och han mindes. Men han brydde sig inte ett dyft om det. Han var liksom avlägsen och kall. Det var som om allt i hans liv hade hänt någon helt annan, för länge sedan. Men han var fortfarande här och han var inte längre rädd för döden.

Jag håller med, min flicka. Det är vidrigt. Fast nu jobbade han förstås åt Kulten och behandlades värre än en slav. De använder sina zombier som billig arbetskraft, hyr ut dem till grovarbete uppe i bergen eller till legokompanier som inte är så noga.

Nej, pojk, det är inte troligt att vi får se någon av dem nu på dagen. De levande gillar dem inte, men på natten ser man dem förvånansvärt ofta när de är ute på något ärende. Hur man känner igen dem? Damen, om du inte känner igen en zombie så är det för att du saknar både ögon och näsa. De ser ut som vandrande lik och luktar så dessutom. Räcker det som svar?

Man misstänker lätt att Dödsbesvärjarna fixar till en del extra zombier med hjälp av ett eller annat välriktat knivhugg. Jag skulle inte gå förbi det där templet på natten, så mycket är säkert.

Där borta, den stora byggnaden med en massa valvbågar och små plattformar utan tak. Det är Vindarnas tempel. Där nere vid utkanten av parken, ser ni jätteträdet, stort som ett torn? Det är Jordmoderns helgedom. En bit bort på den där gatan ser ni Akathazaars tempel, en av de Levande Gudarna och alla mördares beskyddare. Givetvis mycket populär bland dem som vill göra karriär som lönnmördare. Köpmännens gille har alltid två man posterade på andra sidan gatan, som kollar vilka som går in och kommer

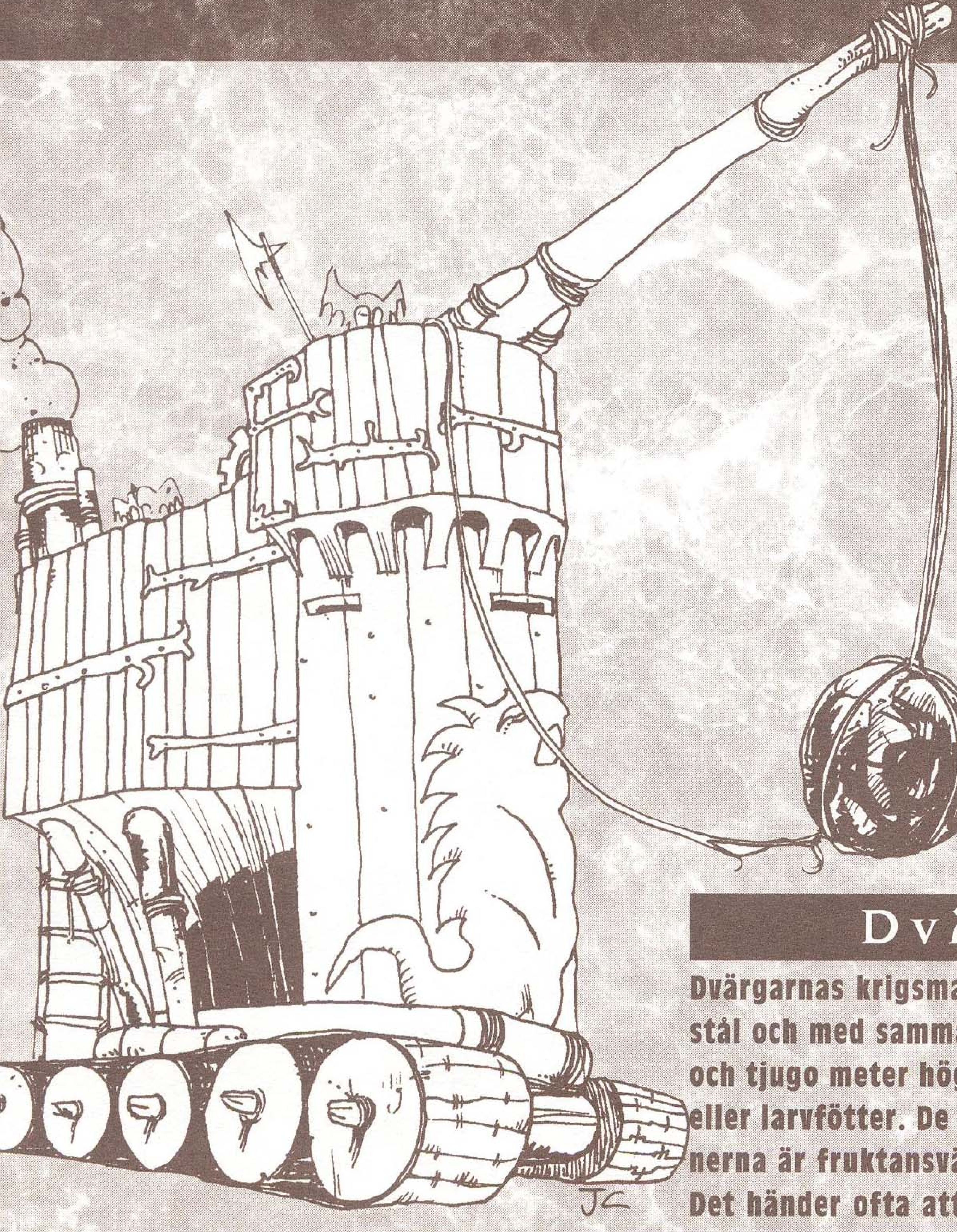


Orcher

Det finns bara en liten skara orcher i staden Chronopia, men de märks. Med rykte om sig att vara våldsamma bråkstakar, har de svårt att anpassa sig. Vare sig de vill försöka leva upp till sitt rykte och bete sig som skrytsamma bärsärkar, eller leva i fred, får de dras med ryktet. Oftast arbetar de som legosoldater, gladiatorer, utkastare och livvakter.

Deras kraftiga kroppsbyggnad, långa armar, goda mörkerseende och krökta ryggar gör dem också till idealiska slavar i dvärgarnas gruvor. Det är faktiskt där man finner de flesta av orcherna i staden Chronopia, och som slavar är de ganska fredliga. En del har tjänat tillräckligt med pengar för att köpa sig fria, flyttat ned på sta'n och skaffat arbete som översättare, tolkar, hantverkare eller krogvärdar.

Oavsett hur sant orchernas rykte är, så är de alla ytterst lättköpta. Erbjud dem några småpengar så gör de vad som helst.



ut. Fast det hjälper knappast eftersom alla besökare bär bylsiga rockar och huvor och masker som döljer deras identitet. Byggnaden med en våg på framsidan är Varrans tempel, Den Blinda Rättvisans gud. Blind, verkligen. Rättvisa är något man sällan ser.

Titta på den svarta byggnaden där. Det är de Hängivnas nya tempel. Karlarna i röd och svart rustning hör till de Edsvurna, det vill säga de Hängivnas heliga krigare. Den långa skelettliknande saken på trappan är en Tempelherre, en av kultens ledare. Ja, det ser verkligen trist ut med alla reliefer av gargoyler och demoner och plågade själar. Men det hindrar inte folk från att bli medlemmar. Om ni inte har något emot det så ska vi ta den här sidogatan. Jag vill helst inte gå förbi de Hängivna när det är ljust. Inte när de har de där stora gevären i händerna. Ett av dem kunde så lätt råka gå av.

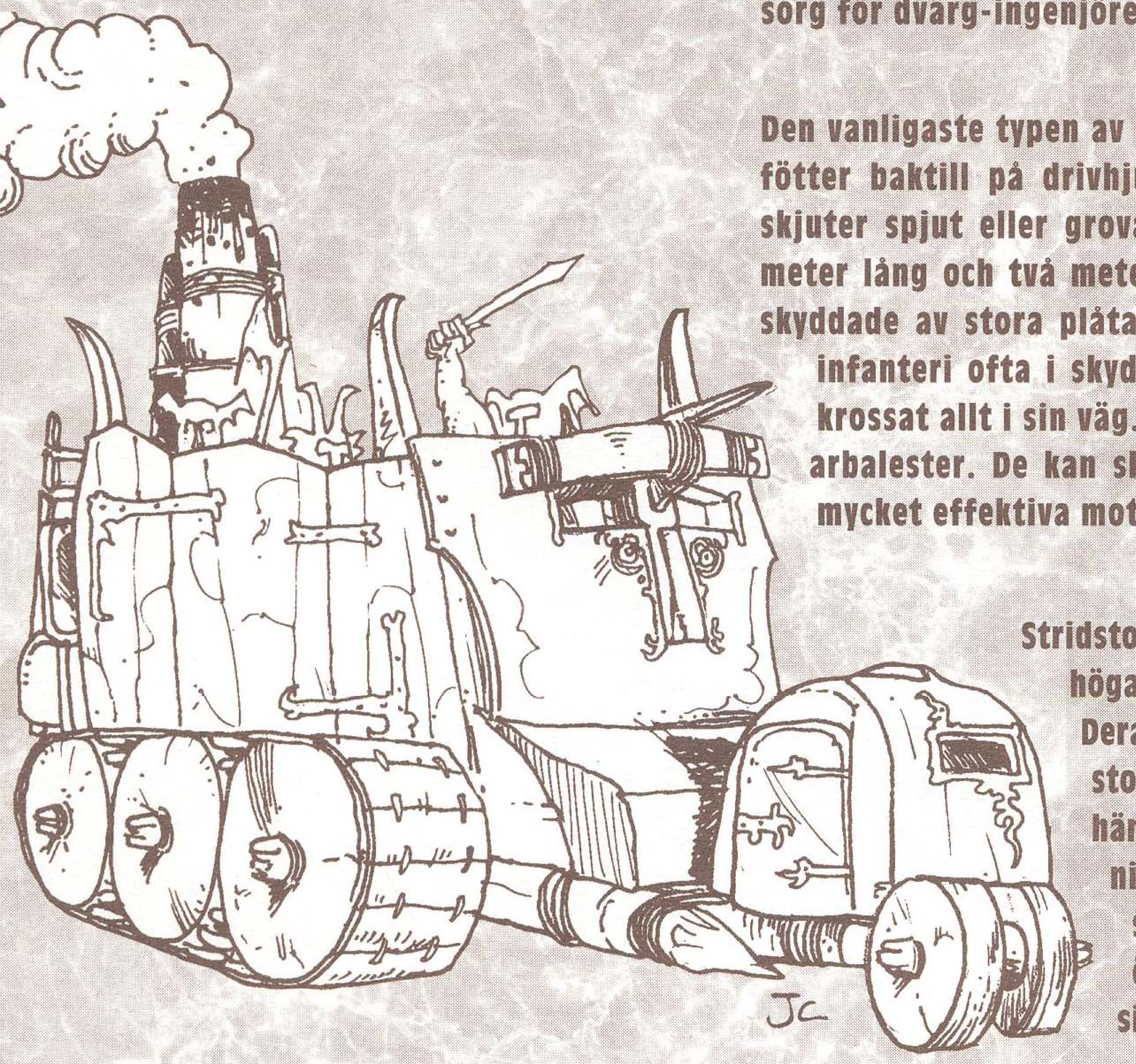
Ja, här finns hundratals predikanter, pojk. Alla templen skickar ut sina akolyter på gatorna för att predika och debattera med varandra. Undrar du hur många djävlar som får plats att dansa på ett

Dvärgiska krigsmaskiner

Dvärgarnas krigsmaskiner tillverkas av Ingenjörernas gille. De tillverkas av ädlaste stål och med samma precision som dvärgarnas klockor. De största är mellan femton och tjugo meter höga och väger mer än trettio ton. De drivs med gas och går på hjul eller larvfötter. De snabbaste går fortare än en springande häst. Fastän krigsmaskinerna är fruktansvärt effektiva har de också nackdelar, främst att de är opålitliga. Det händer ofta att de går sönder eller till och med exploderar, givetvis till enorm sorg för dvärg-ingenjörerna.

Spjutvagnar

Den vanligaste typen av krigsmaskin är spjutvagnarna. De går på hjul men har larvfötter baktill på drivhjulen. Ovanpå dem monteras flera väldiga arbalester som skjuter spjut eller grova metallpilar mot fienden. En normal spjutvagn är ca sju meter lång och två meter hög. Förarna sitter i ett öppet säte medan skyttarna är skyddade av stora plåtar som monterats på vapnen. I strid avancerar dvärgarnas infanteri ofta i skydd av dessa skräckinjagande fordon, som mullrar fram och krossat allt i sin väg. En del spjutvagnar är försedda med eldkastare i stället för arbalester. De kan skjuta en stråle av brinnande gas upp till 20 meter och är mycket effektiva mot täta formationer av fientlig trupp.



Stridstorn

Stridstorn är väldiga belägringsmaskiner, uppemot femton meter höga och med en vikt på nära femtio ton. De är mycket långsamma. Deras larvfötter kan köras i högst 7 km/t, men de är svåra att stoppa. Många stridstorn är försedda med en väldig stålkula som hänger i kedjor och kan svingas mot fiendens murar och befästningar. Kulan väger ett ton och krossar vilka murar eller portar som helst. Andra torn är försedda med en bepansrad ramp överst, som används för att klättra över höga murar eller ta sig in genom fönster högt upp på en borg.

knappnålshuvud? Då behöver du bara gå och lyssna på nå'n av de där killarna. En del av dem är profeter, oftast de som verkar vara alldeles galna. Med profeter menar jag såna som just har kommit till staden med någon uppenbarelse från en ny gud. De står på gatorna och gör underverk, försöker locka till sig folk. En del av miraklen är förstås rätt små. Jag såg en gång en profet som vaknade på morgonen efter en natt av intensiv dryckenskap, upptäckte att han inte hade baksmälla, och påstod att det var ett mirakel. Ja, gatorna här omkring är verkligen nedlusade med visionärer. En del är galna, en del har rökt för mycket locogräs, och några är äkta vara.

Du har alldeles rätt, grabben. Templen här uppe ser rikare ut. Mer ädelstenar, fler statyer, allt. Det är för att det här är de stora, framgångsrika templen med många tillbedjare. De har råd att smycka sina byggnader. Ibland drabbas de av katastrofer och blir tvungna att stänga, som till exempel för några år sedan när Patriarken av Jalakan förlorade en duell mot de Hängivnas högste Tempelherre. Resultat: Jalakans anhängare gick över till de Hängivna i drivor. Templet fick inte in tillräckligt med pengar för att betala prästernas levebröd eller tomthyran. Ja, alla templen ligger på mark som tillhör Köpmännens gille. När en kult har framgång flyttar den högre upp, där hyran är högre. Det är det man menar när man säger att ett tempel är på väg upp. Fast de kan lika lätt åka ned igen, som sagt.

Om ni tittar där borta kan ni se att de håller på att riva ett tempel. Jag tror det är de Mentalt Begåvade Orchernas Goga. Inte konstigt att de har gått i konkurs. Snart kommer någon att bygga ett annat tempel på samma ställe. Mycket få håller sig på toppen särskilt länge. De som gör det brukar vara sådana som har mycket stabil ekonomi. Som allt annat här i sta'n är framgångsrik religion en fråga om lyckade affärer.

Jag kan ge ett exempel på vad jag menar. Titta där borta. Ser ni den väldiga byggnaden som är helt täckt med guld och juveler? Just det, med den stora gyllene solen ovanför ingången. Det är Det Välsignade Ljusets tempel. Det har inte alltid sett ut så där. En gång i tiden var det en grå byggnad av sten. Deras präster förkunnar fattigdom, ändå har de ett tempel täckt av guld.

Lustigt, va? Men skälet är enkelt: templet visar att deras gud är framgångsrik och mäktig. De flesta av stadens invånare vill ha något sån't, ett tecken på att den gud som de tillber kan göra något för dem — och det finns inget starkare bevis på



Svart gas

Den svarta gasen används till många olika ändamål, och de lärde säger att det var upptäckten av gasfyndigheterna under staden Chronopia som gav upphov till den "mekaniska revolution" som staden genomgått de senaste femtio åren. Gasen får hjulen att snurra, kan man säga.

Dvärgarna är gasens herrar och de enda som lyckats framgångsrikt utvinna den ur underjorden. Gasen kommer från stora djup och eftersom den är lättare än luft stiger den snabbt upp till ytan. När man borrar händer det att man får ett "utbrott" av gas som sprutar upp, antänds och brinner med en sotig, oljig låga som sprider ett lager av sot över allting på flera mils omkrets.

Fyndigheterna är mycket, mycket sällsynta, och eftersom det är svårt att transportera gasen är den mycket dyr, åtminstone i staden Chronopia. Den fraktas antingen genom hårt bevakade ledningar, eller i stora ballonger som bogseras av luftskepp.

Gasen är luktfri, och man använder specialtränade djur för att hitta den. När den brinner ger den dock en kraftig, fet rök som luktar mycket illa. Människor finner lukten outhärdlig. Gasen är mycket eldfängd och måste hanteras med stor försiktighet.

Om gasen värms upp (men inte antänds) blir den mycket lättare än luft, och därför passar den utmärkt för att lyfta luftskepp som sedan drivs framåt med segel. Gasen värms upp i särskilda ugnar eller genom magi, till exempel en liten portal till en flammande dimension. I laboratorier kan man också värma gasen med speglar och linser, eller med kroppsvärmen från starkt varmblodiga djur.

Svart gas har också andra användningsområden. Inbrottstjuvar använder till exempel små ballonger för att ta sig upp på höga byggnader. Bortskämda alviska barn ses ibland promenera omkring med leksaksballonger fyllda med svart gas.

makt än guld. På den tiden då väggarna var grå, var templet halvtomt. Nu är det klätt med guld och alltid fullt av folk.

Jag håller faktiskt med dig, grabben. Det är inte gudarnas fel utan prästernas. Eller kanske tillbedjarnas. Jag tror att prästerna är idealister, tror verkligen på något. Men staden korrumperar templen precis som den korrumperar allt annat. Prästerna blir insnärjda i politiken och behovet av makt och prestige, precis som alla andra.

Gudar kommer och går här som skeppen i hamnen. De är populära i några år, blir moderna, och se'n blir de omoderna precis som blå mantlar blev för ett tag sedan. Församlingarna minskar, man får brist på pengar, måste sälja bladguldet för att försörja prästerna, och se'n en dag slår de igen templet och ger sig av nå'n annan stans. Det finns ett dussin gudar som har tillbringat kortare tid här i sta'n än jag. Och hela tiden startas nya tempel.

Någon galning får en uppenbarelse. Något stort tempel skickar ut en missionär. De hyr land på Tempelbackarna och bygger ett nytt gudahus. De predikar i gathörnen, håller processioner och lockar till sig folk. De berättar för alla hur mycket gott de kan få av guden. Folk lyssnar, eller så gör de det inte. Folk blir medlemmar, eller inte. Det är som ett affärsföretag.

Ja, damen. En del tempel är nästan lika gamla som staden. Det är de mäktigaste religionerna, de stora grabbarna, precis som de Stora Husen. De har i regel en naturligt lojal skara tillbedjare från någon viss ras eller nation. Alla alver besöker Jordmoderns tempel minst en gång i livet. Alla Marajiput-barn får sina namn i de Tio Tusen Heligas tempel. Alla de Hängivna går till Karons Katedral. De som måste kämpa hårt för att överleva är sådana religioner som försöker säga något till hela världen. Men om de lyckas kan de förstås bli riktigt stora.

Jag vet att jag låter cynisk, flicka. När du har varit här lika länge som jag, kommer du också att bli cynisk. Se dig omkring. Hur många tempel ser du? Alldeles riktigt, för många för att räkna. Och de flesta av dem påstår att de har den eviga sanningen, eller någon del av den. De kan inte ha rätt allihop.

Tror på gudarna? Det är klart att gudarna finns! Jag har sett alldeles för mycket bevis på deras makt för att tvivla på deras existens. Jag tror bara inte att de är till särskilt stor hjälp. I valet mellan att lita på böner eller på ett bra svärd, väljer jag avgjort svärdet.

Visst, jag håller med om att gudarna finns, och demoner också, som ni kommer att se om ni vistas här nå'n längre tid. Så vad tror jag att gudar är för något? Den frågan borde ni ställa till en filosof, inte till mig. Vill ni verkligen veta så tror jag att de är kraftfulla varelser från någon annan värld, från någon av alla de där världarna bortom andra världar som de vise alltid pratar om. Jag tror att gudarna lurar oss, utnyttjar oss för sina egna syften, precis som en del av prästerna.

Ja, du får gärna tycka att jag har fel, damen. Du hör till majoriteten här. På Tempelbackarna hittar man inte många som tycker som jag. Men låt mig berätta en sak — templen här är precis som de Stora Husen. De intrigerar mot varandra och använder sina anhängare som blinda redskap. Enda skillnaden mellan dem och de Stora Husen är att de mäter sin rikedom i själar, tillbedjare, i stället för guld. Fast i slutändan blir det samma sak eftersom de flesta templen kräver medlemsavgifter av sina församlingar.

Men nu kan det räcka med teologisk debatt. Dags att gå vidare. Nästa hållplats är Stubbsta'n.

Dvärgarna

Här är vi vid dvärgarnas enklav, i folkmun kallad Stubbsta'n. Nej, det är inget vänskapligt namn. De flesta är inte särskilt förtjusta i dvärgar — de är alldeles för malliga, egensinniga och giriga. Men det funkar åt båda hållen. Dvärgarna är inte alltför förtjusta i andra raser heller. Mycket klaninriktade, dvärgarna. Håller sig mest för sig själva. Men de är alltid villiga att göra affärer, och de kan vara kul att supa ihop med. En dvärgisk ölhall är ett utmärkt ställe att gå till när man kommer från jobbet, bara man kommer ihåg att gå krokig så man inte slår huvudet i taket.

Så'na är dvärgarna, pojk. Ta en människa och dunka honom med en slägga så han blir kort och bred. Lägg till ett långt skägg, ett hjärta av sten och en stor portion girighet, så har du en dvärg. Det förvånar mig inte alls att ni aldrig har sett någon. Ni kommer ju från en ö, och de är inte förtjusta i havet. De föredrar att ha fast mark under fötterna. Eller ovanför huvudet. De kan vara lite rädda för havet men de har absolut inga tendenser till cellskräck när de är under marken eller i små trånga mörka utrymmen. Det är många andra folk, även sådana som kallas modiga.

Nej, det är inte särskilt många dvärgar här uppe på markytan heller. Bara köpmän och hantverkare, och så förstås alla advokaterna nere i sta'n och deras tolkar. men tro mig, just nu jobbar en otrolig massa dvärgar nere under våra fötter. En hel nation.

Ja, jag sa "en nation". Alla dvärgar hör till en nation. De säger att dvärgarnas gud, vilkens namn är en välbevarad hemlighet, skapade dvärgarnas tjugo nationer i begynnelsen. Varenda dvärg kan spåra sina släktingar ända tillbaka till en av patriarkerna för någon av de ursprungliga stammarna. De flesta av nationerna bor fortfarande uppe i bergen, men Morgrims nation har valt att bosätta sig här. De flyttade hela stammen till sta'n för lite över två hundra år sedan.

Varför? Det är enkelt: svart gas. Fyndigheter av svart gas är mer sällsynta

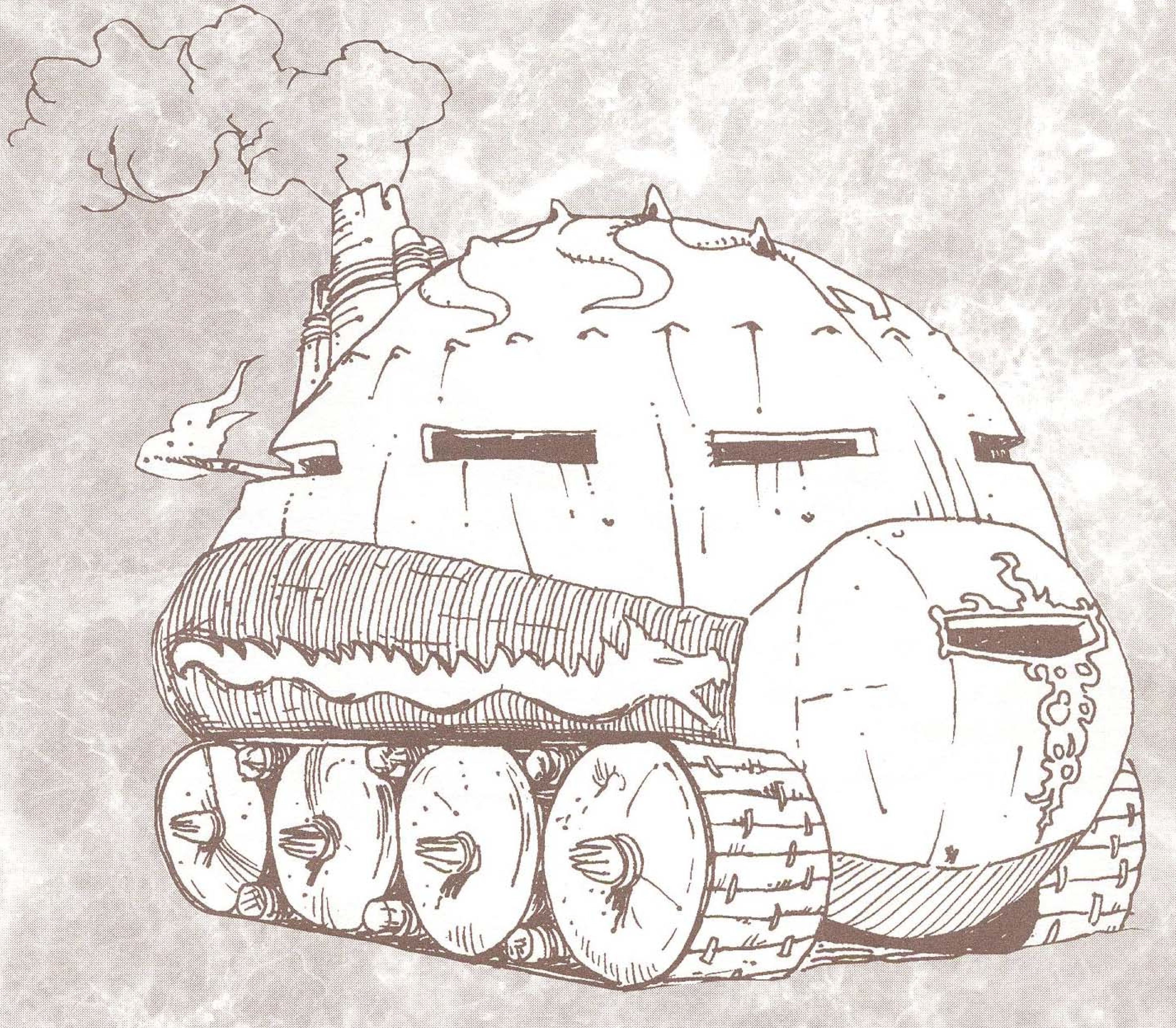
än guldgruvor, och rakt under våra fötter finns en av de största i världen. Används till det mesta. Driver gatlyktor och luftskepp. Dvärgarna använder den för att värma sina bostäder och elda sina smältugnar och driva sina stora krigsmaskiner, och till pumparna som håller deras gruvor fria från vatten.

I naturligt tillstånd är det en vätska, alltså när gasen är begravd under tonvis med sten. Har något att göra med trycket, tror jag. Så fort den släpps fri blir vätskan till gas. Annars vet jag inte så mycket om saken, utom att gasen är explosiv och farlig i sin naturliga form. Ibland exploderar det djupt där nere i gruvorna och hundratals arbetare dödas. När gasen har raffinerats är det en annan sak. Farligt eller inte, så kommer dvärgarna alltid att borra efter den. Huset Morgrims förmögenhet är uppbyggd på inkomsterna från gasen.

Nu är det inte bara svart gas som finns där nere. Där finns grottor fulla av juveler, och ådror med järn och guld. Allt en dvärg kan önska sig, faktiskt. Det sägs att berget var fullt av grottor redan innan dvärgarna kom hit, och att de bara har utökat dem. Nu finns det kanaler och underjordiska sjöar fulla med grottfisk, och grottor fulla med såna där stora svampar som dvärgarna är förtjusta i.

Byggnaderna är inte så höga här, eller hur? Mera som gårdshusen där hemma, va? Långa och breda men inte så höga. Inte så många torn här heller. Sådana är dvärgarna: de bygger nedåt, inte uppåt. Det man ser här är bara taken på några mycket stora byggnader. Om ni gick in i en av dem och tog trapporna ned skulle ni få en lång, lång klättring. De här byggnaderna går antingen djupare nedåt än alvernas torn går uppåt. Det är ett verkligt gryt där nere. Gruvor och gator och salar, allt upplyst med svart gas.

Nej, jag tänker inte ta er med ner dit. Dvärgarna skulle inte gilla det. De är mycket hemlighetsfulla. Enda sättet att bli insläppt är om man blir inbjuden av en dvärg. Dessutom skulle vi bara gå vilse utan vägvisare. Det är en väldig labyrint och bara dvärgar hittar vägen. Fullt av fällor också. Stup utan räcken, stenblock som ramlar ned från taket, falluckor med spjut under, alla möjliga elakheter.

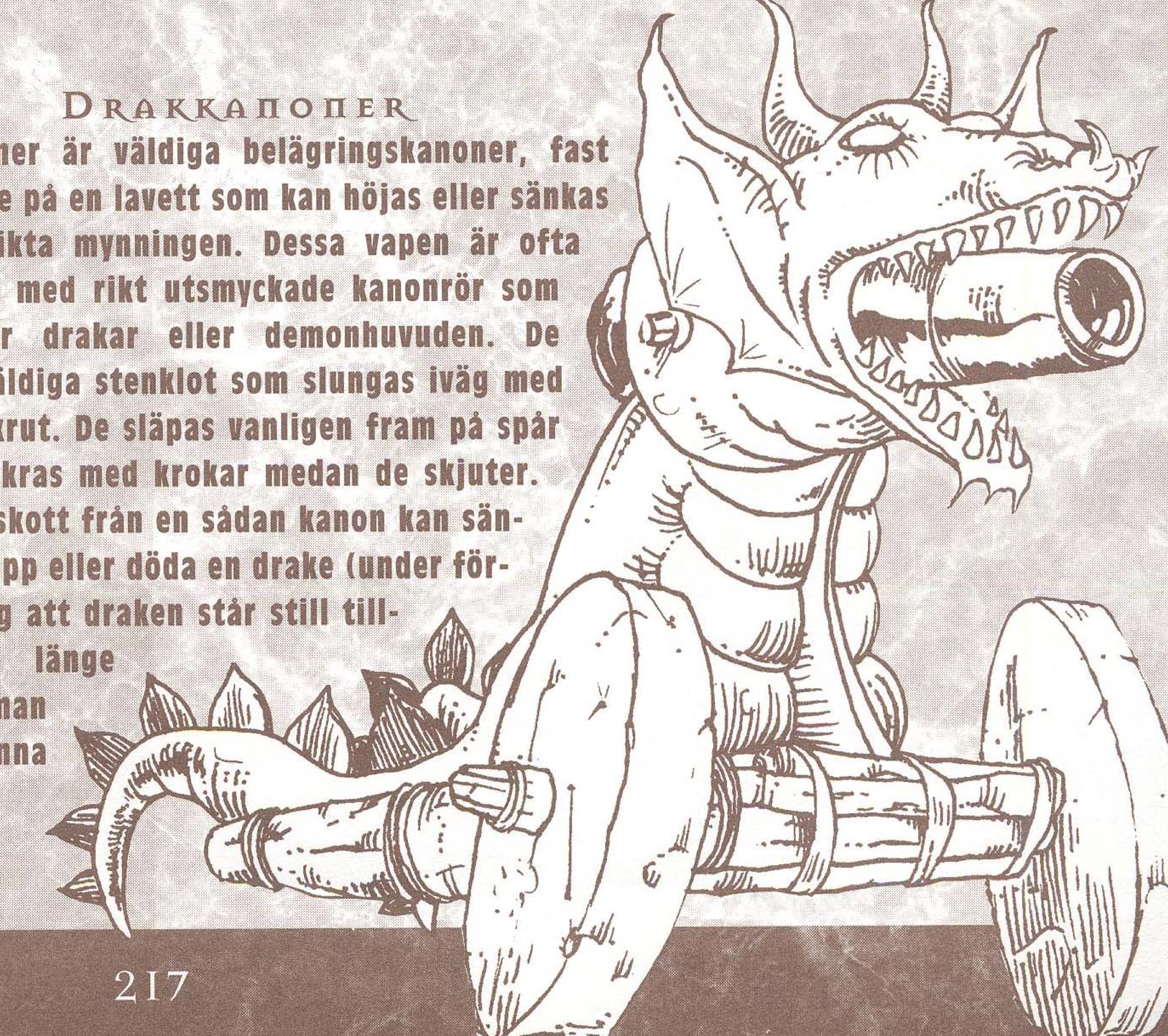


Stålsköldpadda

En stålsköldpadda är en rörlig fästning, ett stort, långsamt fordon som transporterar trupper. Skrovet är helt inkapslat i stål, och fordonet kryper fram på larvfötter. Föraren kan se ut genom en smal springa på framsidan, men sikten åt sidorna är dålig och det är lätt gjort att man råkar köra över den egna sidans trupper om de inte håller sig ur vägen. Upp till 30 soldater kan åka i en sköldpadda, och de kan skjuta genom skottgluggar i väggarna.

Drakkanoner

Drakkanoner är väldiga belägringskanoner, fast monterade på en lavett som kan höjas eller sänkas för att rikta mynningen. Dessa vapen är ofta konstverk med rikt utsmyckade kanonrör som föreställer drakar eller demonhuvuden. De skjuter väldiga stenklot som slungas iväg med hjälp av krut. De släpas vanligen fram på spår och förankras med krokar medan de skjuter. Ett enda skott från en sådan kanon kan sänka ett skepp eller döda en drake (under förutsättning att draken står still tillräckligt länge för att man ska hinna sikta).

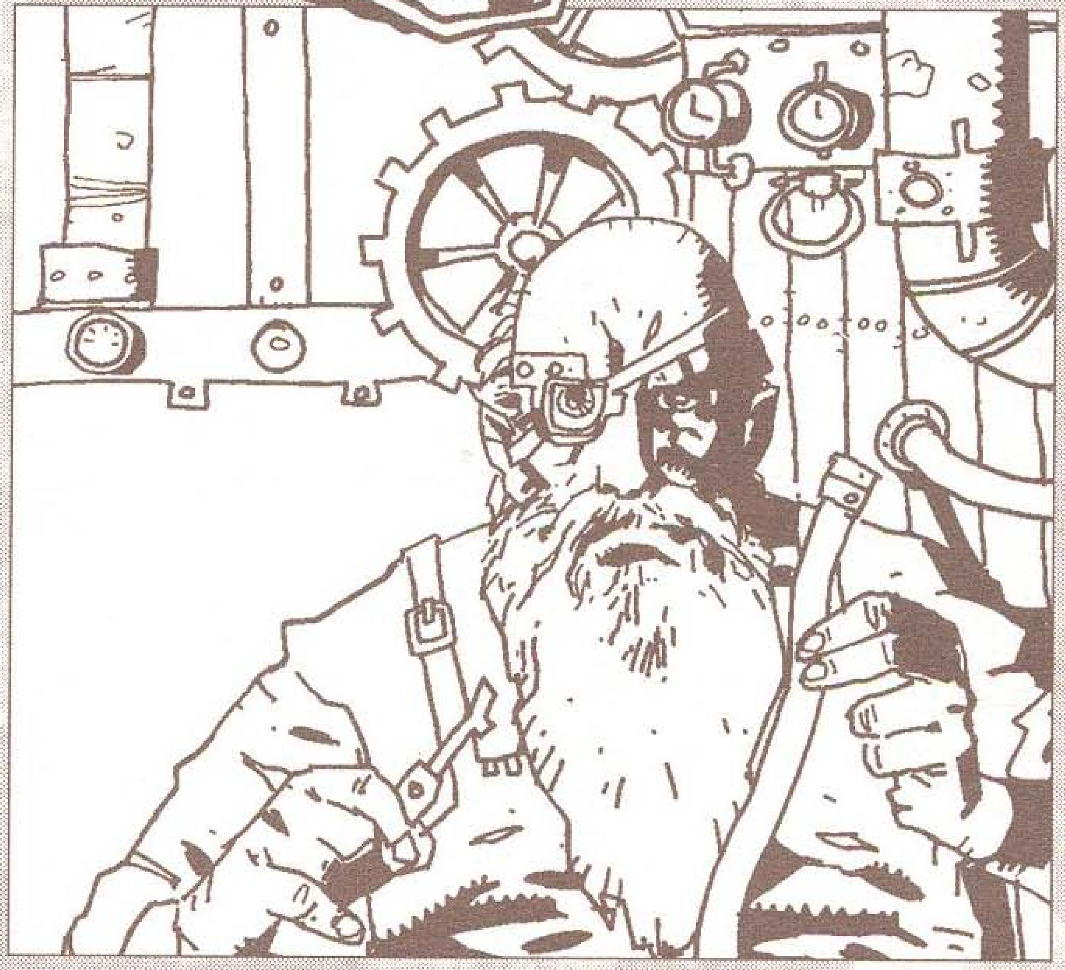




Dvärgiska regementen

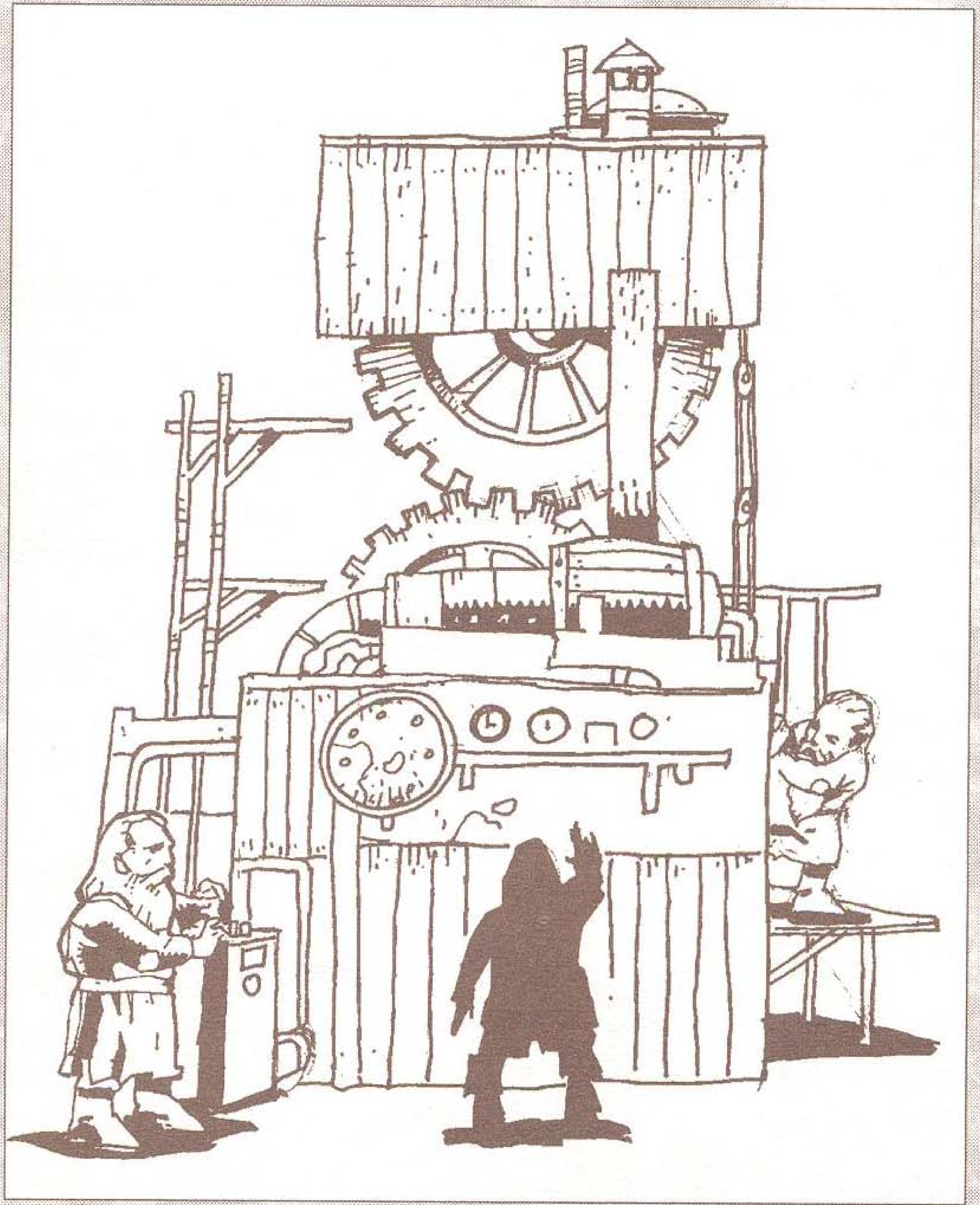
Dvärgarnas militära organisation är baserad på yrken, varje yrkeskår har ett eget regemente. Varje regemente är uppdelat i centurior om 100 soldater. Varje regemente har sina egna vapen och rustningar, och kämpar under sin egen fana. Dessa fanor bär symboler för soldaternas yrke; så har Bryggarnas regemente en öltunna på sin fana, Gruvarbetarna har en hacka, och Handelsmännen kämpar under en fana som stolt visar upp en utsträckt handflata.

Alla dvärgar är stolta över sin utrustning, och det finns en viss konkurrens mellan regementena om vilka som har de dyrbaraste och effektivaste grejorna. (För dvärgar är "dyrbart" och "effektivt" samma sak. "Det bästa kostar mer" är ett gammalt dvärgiskt ordspråk.) Alla regementen marscherar till sina egna trummor och flöjter. Musikanterna håller takten och leder soldaterna när de sjunger sina traditionella dvärgiska krigssånger. De flesta regementen har ett särskilt, traditionellt vapen. Gruvarbetarna använder pikar, byggnadsarbetarna hammare, hantverkarna yxor. Men det är inte alla regementen som håller på den traditionen, och ofta ser man en blandning av yxor, hammare, hjälmkrossare och stridsgissel i leden.



Ett annat talesätt säger att alla dvärgar är soldater. Det är sant. Alla dvärgar är skyldiga enligt lag och tradition (vilket är samma sak för dvärgar) att ägna minst en dag i veckan åt vapenövningar. Eftersom dvärgarna är krigiska till sin natur, är det många som tränar mycket mer än så. Tillsammans med deras naturliga uthållighet och långa livslängd gör detta dem till formidabla kämpar. En vuxen dvärgkrigare kan ha ägnat 200 år eller mer åt att lära sig slåss.

Dvärgiska ingenjörer



Dvärgarnas ingenjörer är kända över hela världen för sin uppfinningsrikedom. I dvärgkretsar anses de vara excentriska och opålitliga. Bilden av en snillrik men disträ ingenjör är något av en kliché. De är berömda för att hela tiden uppfinna nya apparater. Det kan vara allt från urverksdrivna automater till gasdrivna maskiner eller andra mekaniska mackapärer. Dvärgarna lär dessutom ha uppfunnit krutet. De är ensamma om att förstå sig på hur man utvinner den svarta gasen och raffinerar den till lyftgas. De har tjänat mycket pengar på den hanteringen. Men till skillnad från den genomsnittlige dvärgen betraktar ingenjörerna inte pengar som ett självändamål. De ser pengar som ett verktyg, något man använder för att uppnå ett mål — i deras fall att finansiera forskning och att bygga nya maskiner och nya imponerande vapen.

I strid slåss ingenjörerna inte om de inte absolut måste. Istället sköter de dvärgarnas beryktade krigsmaskiner. På grund av en del katastrofala missöden där andra dvärgar blivit dödade av dessa maskiner, har flera ingenjörer förvisats från dvärgarnas hålor, och arbetar nu självständigt i staden. De lider aldrig någon brist på arbete eller kunder.

Dvärgarna vaktar sina hemligheter väl. Nå, om ni verkligen, verkligen vill, så kan ni ju alltid fråga en dvärg om han vill visa er sitt hem. Inte för att det skulle hjälpa, för ni skulle inte fatta ett ord av vad han sa. Rada upp ett dussin dvärgar så har ni tretton som inte kan göra sig förstådda på människornas språk. Ha ha! Jag skämtar, men de har verkligen problem med språket. Det är därför de har ett helt gille av tolkar.

Ja, pojk, det där är en vapenaffär. Dvärgar gör bra svärd. De gör förresten alla sorters verktyg och maskiner mycket bra. Hälften av tryckpressarna och fyra femtedelar av klockorna som säljs nere i sta'n tillverkas här uppe på bergssidan. Dvärgar är flinka med händerna och verkar ha ett naturligt snille när det gäller maskiner.

Det visar sig i krig också. Har du nånsin sett en dvärgisk krigsmaskin, grabben? Inte! Nå, du borde passa på om du får ett tillfälle. De är enorma metallkonstruktioner, med hjul och larvfötter och de drivs med svart gas. En del av dem har stora gasdrivna eldkastare som kan bränna ett hus till aska på en minut. Andra är försedda med stora järnkulor som hänger i kättingar, de används för att slå sönder murar och torn. Se'n finns det sådana som är räckta med taggtråd och vassa spetsar, och har arbalester monterade överallt, som ett slags rörliga fästningar. De brukar köras fram när goblinerna har tagit över något torn nere i sta'n. De har inte särskilt stor räckvidd — det går åt massor av gas för att driva dem. När dvärgarna drar ut i krig kan man få se av dem som drar krigsmaskinerna efter sig med rep och kedjor, för att spara på det dyrbara bränslet. Men det händer inte precis varje dag.

Kolla in dvärgarna där. De som har blå tunikor och bälten fulla med verktyg. De hör till Ingenjörernas Gille, de är sådana som tillverkar maskiner och bygger hus. Deras gilleshall ligger där borta — det stora tornet med en massa kugghjul på. Som ni kan se är där en hel del människor också, de är säkert handelsmän, och dvärgarna som står i kö är från tolkgillet — de slätrakade som bär människokläder. De har kommit upp för att skriva kontrakt med ingenjörerna. Dvärgar gillar kontrakt. De håller alltid vad de har lovat när kontraktet är påskrivet, och gudarna hjälpe dig om du bryter ett kontrakt med dem. De tar sådana saker mycket allvarligt. Det sägs att en döende dvärg skulle krypa genom en öken med brutna ben för att kräva in sina fordringar. De vet vad dubloner är värda.

Dvärgarna har faktiskt så gott rykte när det gäller att träffa avtal och organisera affärer att även mänskliga affärsmän använder dem som jurister. Det står en sådan där borta, han med den stora boken på ryggen. Det är en laglunta. Fast just den där dvärgen är nog en krigsadvokat — som ni ser har han en betjänt som bär en stridsyxa i ett sammetsklätt etui. De har sådana killar i sina regementen, de ser till att ingen bryter mot krigets lagar. Om man ändå gör det? Tja, en gång såg jag en pluton av Hängivna som gjorde det, anföll i kolonn i stället för på linje. Krigsadvokaten klättrade upp på en kulle — han använde sin laglunta som sköld — och började recitera en gammal lagtext om det rätta sättet att föra krig. Jag fattade först inte meningen, men de Hängivna blev så paffa att dvärgarna lyckades välta deras formation över ända. Alla fångar avrättades på fläcken som krigsförbrytare. Det är vad krigsadvokater gör alltså.

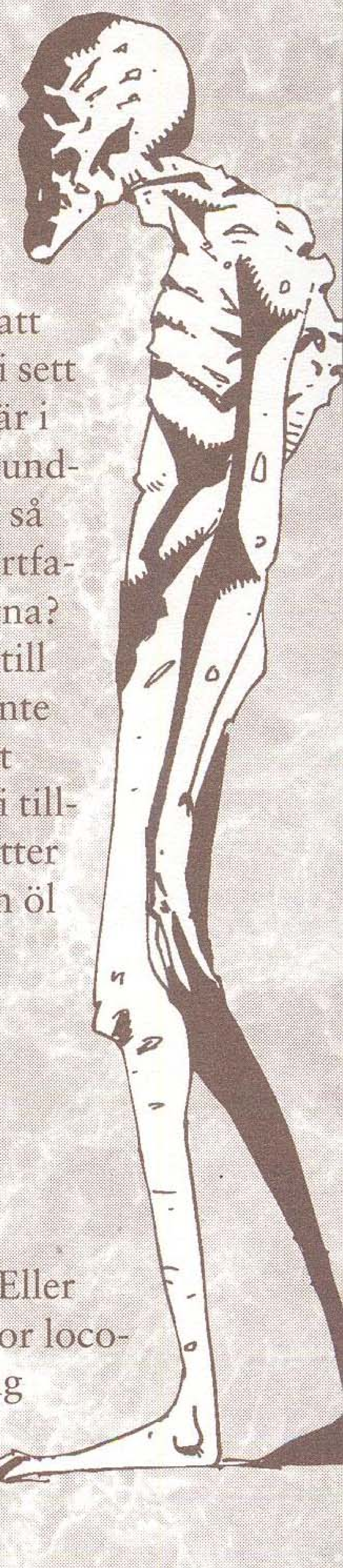
Ja, damen, dvärgarna är mest kända som hantverkare. Inga andra är så skickliga som dvärgarna på att tillverka saker, och husen de bygger är gjorda för att hålla i sekler. De är stolta över sitt arbete också.

Jo, alla dvärgar hör till ett gille. En del är ingenjörer, andra gruvarbetare, andra köpmän. Yrket och dess kunskaper går i arv från far till son. Nej, dvärgarna har inget krigargille. Deras adelsmän sköter krigandet.

De är krigare allihop, förstår ni. Varenda dvärg kan slåss som en galning. Tro mig, jag har sett dem på slagfältet, uppställda under sina gillesfanor. Det borde se fånigt ut — tänk er ölbryggarnas kompani, köpmännens kompani och så vidare, alla under symbolen för sina yrken — men det är inte löjligt alls. Inget är bistrare att se än dvärgar som marscherar ut i krig. Skäggen står rätt ut och de sjunger gamla krigssånger med djupa dånande röster, och man måste helt enkelt ta dem på allvar.

De är bra krigare också. Lika starka som människor men mycket stryktåligare. Ingen är bättre på att slåss i tunnlar och trånga utrymmen, och när det gäller belägringar söker de sina likar. De är otroligt modiga också. Jag har aldrig sett en dvärgisk sköldmur brytas, inte ens under anfall från drakkari-kavalleri. Men det är klart: med sina korta ben kan de ändå inte komma undan, så varför skulle de försöka fly?

Det är ungefär allt jag har att säga om dvärgarna. Nu har ni sett det mesta som är värt att se här i sta'n, och ni vet vad man bör undvika. Det håller på att bli sent så jag ska ta farväl. Åh, ni vill fortfarande veta mer om de Hängivna? Tyvärr kan jag inte ta er med till deras stadsdel; jag är liksom inte särskilt populär där, men visst kan jag berätta. Kom så går vi tillbaka ned mot centrum och sätter oss på en krog. Jag behöver en öl innan jag kan prata om de Hängivna.



De Hängivna

Ölet är rätt starkt här. Stället är berömt för det. Det är därför alla de här tuffa typerna kommer hit, de tror att de kan bevisa hur tuffa de är om de lyckas dricka tio stop. Eller också tuggar de i sig sex stickor locogräs och så börjar de känna sig modiga. Se'n går de ut och

startar onödiga slagsmål bara för att avreagera sig.

Lämna damen i fred, annars ska du få dina tänder med dig hem i en påse!

Ursäkta. Han trodde kanske att du var en gatflicka. De flesta kvinnor som kommer hit är sådana. Berusade soldatbusar. De häver i sig en massa flytande kurage och se'n börjar de bete sig som svin. Jag tycker att de som använder nekrologi är värst. Det är något sjukt med det, och det fördärvar folks hjärnor.

Varför han såg så rädd ut när jag röt åt honom? Varför han bad om ursäkt? Av samma skäl som att det här bordet blev ledigt när vi kom för att sätta oss. Han känner mig. De flesta här gör det. De har hört talas om vem jag var förr i tiden, och det gör dem rädda. Det är en av fördelarna med att ha ett elakt rykte. Nackdelen är att det också finns en och annan ung hetsporre som vill skaffa sig själv ett rykte genom att besegra mig. Rykten är som allt annat — det finns fördelar och nackdelar.

Det Utstuckna Ögat är en rätt sluskig krog. Ett favorittillhåll för legosoldater och slagskämpar. Här finns en del hårda gossar i kväll. Det är ett av skälen till att jag tog er med hit. Se så många här inne som är beväpnade med flambössor. Ja, de där som ser ut som armborst med pipor. Ja, damen, de ser nästan ut som levande varelser också. Det är de Hängivna som tillverkar dem. De kallar det för nekrologi. De tillkallar demoner och fjättrar dem i vapen, eller så odlar de perverterade livsformer som kan formas till vapen, rustningar och andra saker.

De där vapnen ser inte mycket ut för världen, men de kan spy eld som drakar. En del av dem sprutar syra. Den där borta ger ifrån sig en frätande gas som får rustningar att rosta som om de hade legat i saltvatten i tusen år. Kolla in den store killen där borta. Ni ser att hans ena öga lyser som av eld. Den där grejen han har i bältet är ett sågsvärd. Det har massor av vassa roterande tänder. När det aktiveras kan det skära genom dvärgiskt pansar som om det vore blöt papp.

Det är inte bara vapen. Rustningar också. Allt som de Hängivna tillverkar är levande. Titta noga på det som kvinnan där vid bardisken har på sig. Själva dräkten har muskler. Den kan göra sin bärare tre gånger starkare. En del sådana dräkter växer ihop med bärarens kropp och blir som ett extra skinn. Dess ådror kopplas ihop med bärarens och den dricker hans blod. Såna dräkter kan ge andra fördelar också. En del av deras rustningar gör att såren läker nästan genast, om man blir sårad. De har hjälmar också, som gör att man ser i mörker som en katt.

Se'n har vi implantaten. De Hängivna kan ta en man och sätta in saker i hans kropp, operera in demoner. Svartgods kallas de. De förenar sig med hans nerver och muskler och förändrar honom på märkliga sätt. Den där killen som ser ut som en apa, där i hörnet. Han har ett svartgods, det är därför hans muskler är så väldiga, större än någon normal människa kan träna upp. Jag minns honom när han var en klen liten tönt. Nu går han omkring i den där öppna lädervästen för att alla flickorna ska beundra hans häftiga bröstmuskler. Han är fortfarande en tönt alltså, fast en stark tönt.

Hur de gör? Det är en ritual, grabben. Man går ned till de Hängivnas tempel och de lägger en i något som ser ut som en likkista. Sedan kommer en tempelherre och tillkallar demonen. Den hämtas från något lämpligt helvete, fäster sig vid kroppen och tränger in i själen. Sedan börjar förändringen. När man stiger upp ur bronskistan är man annorlunda.

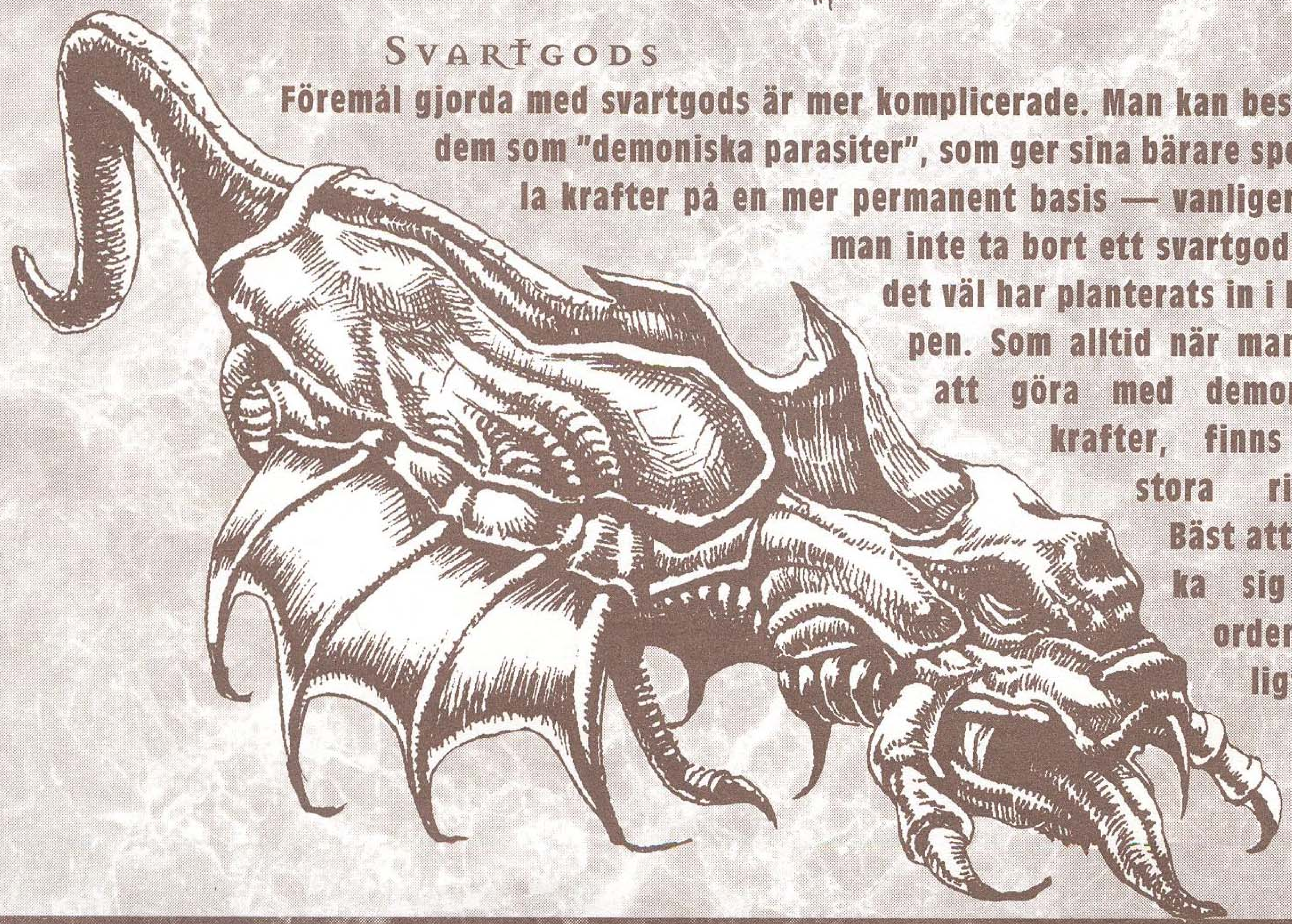
Se er omkring, så mycket av den där smörjan det finns här. Det där röda ögat gör att bäraren kan se i mörker och även hitta lönndörrar och se saker som normalt är osynliga. Mannen där vid dörren har en liehand — tre vassa klor i

Nekrologi



Den nekrologiska magin manifesteras på flera olika sätt, varav två är särskilt vanliga i Chronopia: demonverk och svartgods. Demonverk är föremål som har demoniska krafter i något avseende. De kan antingen vara separata föremål eller sådana som planteras in i en persons kropp. Oavsett vilket, ligger kraften i föremålet självt, och om det tas bort så försvinner också dess krafter.

Svartgods



Föremål gjorda med svartgods är mer komplicerade. Man kan beskriva dem som "demoniska parasiter", som ger sina bärare speciella krafter på en mer permanent basis — vanligen kan man inte ta bort ett svartgods när det väl har planterats in i kroppen. Som alltid när man har att göra med demoniska krafter, finns det stora risker. Bäst att tänka sig för ordentligt...

stället för en vanlig hand. Kan ta av en människas arm som en kirurgsåg. Och kolla in den där killen, han som ser ut som om han hade en spindelkrabba som slänger sig fast runt kroppen. Han har ett kopparbröst, hårdare än stål och hundra gånger tåligare. Kvinnan med den utstående pannan och knölar över hela kroppen, hon har svalt en symbiotisk inälvsmask. Det är ett litet snigelaktigt monster som kryper in genom munnen och ned i magen. När den väl kommit in har den en massa saker för sig. Man blir immun mot sjukdomar och gifter, och all sår läker blixtsnabbt. Om hon skulle bli dödad kommer masken krypande ut genom munnen, eller så biter den hål på magen inifrån och ålar sig ut den vägen. Tro min, jag har sett det hända.



Ja, jag tycker också att det är vidrigt, damen. Men tänk på vilka fördelar man får. Alla svartgods ger fördelar som kan betyda skillnaden mellan liv och död för en krigare. Den som slåss på liv och död är alltid på jakt efter fördelar. Alltid. Det är därför en massa av de här typerna går till de Hängivnas tempel och betalar medlemsavgift där. De följer de Hängivnas yttre ordningar och ritualer men egentligen är de bara intresserade av de fördelar de kan skaffa sig. Det är naturligtvis så det börjar. En hel del av de här gossarna kommer att sluta som sant troende anhängare. Det märks.

Man behöver inte ens gå till templet. Om man vill så finns det avsatta tempelherrar här i sta'n som kan fixa nekrovapen och svartgods, och som inte ställer några frågor. Avsatta, pojk. Det betyder att de är avfällingar, sådana som har skilt sig från de Hängivna och tagit sina kunskaper med sig. De Hängivna förnekar att det finns sådana människor, men det är bara snack. De vill att hela världen ska tro att nekrologi är en särskild gåva från deras gudar och inte bara en ny sorts magi. Vilket det är.

Och damen, det är inte bara soldater som lockas till de Hängivna. Det kan hända magiker också. Det finns inget snabbare sätt att skaffa sig magisk kraft än att gå in i en av den där hor-hyndan Ravennias formelkamrar. Man går in i kammaren och den magiska kraften formligen sugs in i en, mörk fördärvad magi. Många besvärjare gör det. De tar den snabbaste vägen till mästerliga krafter, och allt det betalar för det är sina själar.

Nej, du har rätt i att jag inte har berättat något om de Hängivna än. Jag behöver ett par öl till innan jag är färdig att tala om dem. Jag har hatat de där pottsorkarna nästan hela mitt liv och orden fastnar i munnen på mig om jag inte får lite smörjmedel. Låt mig bara svepa de här två stånkorna öl så ska ni få veta mer än ni skulle önska om de Hängivna.

Ni båda kommer från öarna och jag skulle tro att det enda ni har hört om de Hängivna är sånt som de vill att ni ska tro. Ni vet — en enad värld under en rättvis och fredlig regering, en enad mänsklighet, Fredens Gyllene Era och världsomspännande harmoni. Fred och harmoni, min håriga bakdel! De Hängivna vill erövra världen. De vill att alla ska böja sig inför deras Mörka Gudar. Deras yttersta mål är inget mindre än att utplåna allt och alla som inte håller med dem. Och de är beredda att gå hur långt som helst för att åstadkomma det.

Ni tror mig inte?

Flicka, rulla upp ärmen på min friska arm här. Ursäkta att jag ber dig men jag kan inte göra det själv med min krok. Ser du det här stora brännmärket. ta en god titt på det. Det finns inte många sådana. De Hängivna satte dit det när jag var elva år gammal. En tempelherre stod framför mig och tvingade mig se på medan han hettade upp järnet tills det var vitglödgat, och sedan höll två av de Edsvurna fast mig medan han brännmärkte mig som om jag var en tjur.

Varför? Jag föddes på fel plats vid fel tid. Min familj kom från Alemara, ett litet land långt västerut. Det var inget märkvärdigt ställe. Bara några fårfarmare som slet ihop sitt fattiga levebröd bland några ofruktsamma kullar. Inte mycket till land, men det var allt de hade. Folket kallades Kalebiter och tillbad Skaparguden. Det var ett dåligt val av religion. Min familj, och många andra, gjorde misstaget att vägra omvända sig när de Hängivnas

Tempelherrar

Tempelherrarna är de Hängivnas överstepräster och ledare. Ursprungligen var de alla vanliga människor, men deras dyrkan av Karon förvandlar dem gradvis till gräsliga monster.

De är långa, smala och påminner om skelett. Ögonhålorna tycks tomma och döda, kinderna har sjunkit in i kraniet och deras hud är torr, blek och pergamentartad. Fingrarna är onaturligt långa och smala, så att de påminner om pincetter. Kanske det är för att dölja alla dessa abnormiteter som de ständigt klär sig i långa mantlar och bär svarta huvor.

Deras utseende motsvarar väl deras sinnen. En tempelherre är inte den sortens person man får lust att kramа eller bjuda in på en öl.



Multiversum

Det universum som Chronopia ligger i kallas allmänt "Multiversum", och består av miljoner och åter miljoner olika världar och dimensioner. De sammanbinds allihopa av de Grå Hallarna; en parallelldimension till alla världar och alla dimensioner och det enklaste färdsättet dem emellan. De Grå Hallarna består av ett oändligt antal övergivna, mörka, monumentala hallar och korridorer, mycket mångskiftande i utseende och storlek.

Här och där kan man finna portaler till en angränsande värld eller dimension. Somliga är så väl förseglade att endast de allra mäktigaste portalmagikerna ens skulle ha en chans att rubba dem; andra suger till sig vem eller vad som helst som ens kommer i närheten.

Kaleb o



I begynnelsen fick tvillinggudarna Kaleb och Karon varsin gåva, och med dessa skapade de fantastiska ting i världen Chronopia. Kaleb fick urdrakarna och skapade bergen som reste sig ur haven, de stora skogarna och de vilda högländerna, och han skapade folk till att leva i dessa länder. Alverna bosatte sig i skogarna, dvärgarna i bergen och de stolta högländarna på de höga platåerna mellan bergen. Några urdrakar blev Stenväktare, och de mäktiga bergen byggdes på deras ryggar. Kaleb befallde Stenväktarna att fortsätta hans skapelseverk, och ur deras drömmar kom denna fortsättning.

Karon fick magin som sin gåva, men den saknade skaparkraften hos drakarna, och hans verk blev bara ringa kopior. I sin avund omringade Karon sin broders verk och försökte fördärva det, och av detta uppstod slätterna, öknarna, tundrorna och de ändlösa glaciärerna i norr. Karons folk var människorna, men inte heller de hade samma glöd som Kalebs folk. Dock fick de magin som gåva av sin skapare.

I Stenväktarnas drömmar lades sten uppå sten och allt var gott. Men Karon var inte nöjd med det utan såg med avund på sin broders verk. Men han knöt näven i fickan och höll sig lugn. Och Kaleb fann sig en vacker hustru bland gudinnorna. Hennes namn var Morgana, och åter upptändes Karons avund mot hans broder. Men för andra gången stillade han sig. Morgana och Kaleb skapade tillsammans drakmagin, som åstadkom underverk långt utöver vad Karon kunde göra med sin magi. Detta kunde Karon inte tåla, utan han grep Ödbiter, den Yttersta Domens svärd, och klöv sin broder mitt itu. Utan kropp drev Kalebs själ planlöst kring i de Grå Hallarna och sökte efter den port som han en gång befallt sin tjänare Torus att skapa — porten till Stenväktarnas värld Chronopia.

Under Karons välde föll världen allt djupare ned i mörker, och människorna kunde inte längre älska varandra. Men Morgana sörjde stort och bjöd vad som helst för att återfå sin älskade, och hennes böner blev hörda av en av Karons mäktiga demoner, och denne demon erbjöd sig att hämta tillbaka Kalebs själ från de Grå Hallarna i utbyte mot hennes själ, och därmed också kunskapen om drakmagins hemlighet.

Till sist fann Kaleb vägen till Torus Port och visade sig för Morgana, men i samma ögonblick slöt sig demonens klor runt hennes hjärta och han tog hennes själ. Kaleb nämnde honom Själatjuven, Soulstealer och Lögnaren, ty han var full av osanning

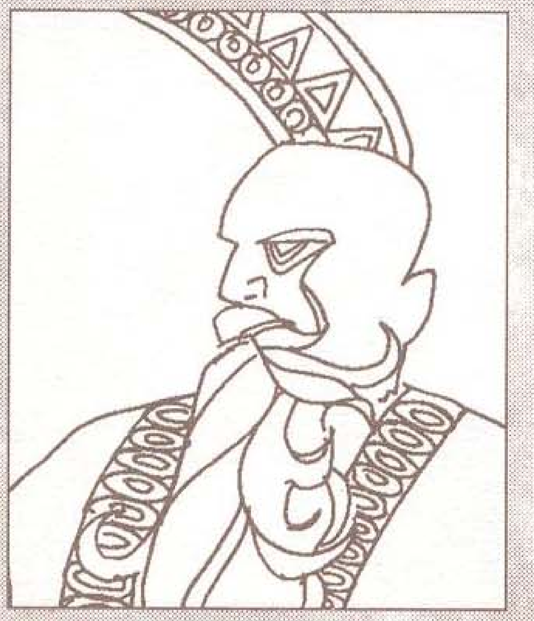
arméer marscherade in och krävde underkastelse.

Det fanns inte så mycket kvar av Alemara när de Hängivna var färdiga med att omvända oss. Deras version av teologisk debatt bestod i att döda alla män över elva år. Kvinnorna och barnen brännmärktes och fördes bort till arbetsläger. Där fick de en skål vattgröt om dagen och tvingades straffarbeta tills de dog av svält och utmattning. Familjer splittrades. Jag fick aldrig mer träffa mina systrar. Minns fortfarande hur min gamla mor skrek och bad när en Edsvuren slet bort mig från henne. Hon försökte knuffa undan honom och ta mig tillbaka, och soldaten — en trevlig, ljushylt ung man — stack helt lugnt sitt sågsvärd genom magen på henne. Han varken log, skrattade elakt eller såg förskräckt ut. Det var bara ett jobb för honom.

Jag var fyra år i arbetslägren, fattar inte hur jag överlevde. Såg folk dö som flugor. Varenda dag, i ur och skur, skickade de ut oss under sträng bevakning för att gräva schakt och hugga ned skog och sånt. Vinter och sommar. Till och med när snön låg djup måste vi ut. När folk varken har skor eller vinterkläder, så dör de naturligtvis rätt fort under sådana förhållanden. De dog av utmattning eller frös ihjäl. En dag ute i skogen råkade jag komma bort från de övriga. Jag passade på och tog till flykten. Snubblade in på en karavanväg. Några resande handelsmän tog hand om mig. De verkade mycket snälla just då. Ni vet — att trotsa de Hängivna för att hjälpa en förrymd fånge. Men när vi kom till staden Chronopia sålde de mig givetvis som slav. Jag hade tur, för det var en gladiatorskola som köpte mig.

De gav mig mat tills jag återfick min normala vikt. De lärde mig slåss och sedan skickade de mig till arenan för att döda eller dödas. Det lustiga är att jag gillade det. Jag var elakare än en skallerorm och helt förtärd av hat. Varje gång jag slogs föreställde jag mig att min motståndare var en av de Hängivna. Ni förstår, på

Karon



och det var med bedrägeri han hade vunnit Morganas själ, ity att Kaleb hade återkommit från de Grå Hallarna av egen kraft. Nu sökte han befria Morganas själ, men då han var mycket försvagad av sin återresa lyckades Soulstealer fly genom Torus Port.

Kaleb tillslöt då porten för evigt, och han fjättrade Karon vid en klippa av svart is som var nedsänkt djupt under oceanerna, där ingen kunde finna den. Så återkom freden till världen.

Men nu var Kaleb kraftlös, och som maktlös åskådare såg han hur kaos härskade i världen och hur förvirring tog över allt levandes sinnen när ingen fanns att leda dem. Han kallade då till sig fyra hjältar som gick genom Prövningarnas Salar och befanns värdiga. Han nedlade en del av sin egen själ i tre av dem, och i den fjärde lade han den lilla del av Morganas själ han lyckats vrida ur Soulstealers grepp. Dessa fyra blev nu de Plågade Hjältarna, och deras namn var Breon, Yvain, Phias och Ravennia.

De Plågade Hjältarna red ut och enade världen och återställde ordningen, och skapade det Heliga Riket. Soulstealer gömde sig i de Grå Hallarnas dunkel och glömdes bort av människorna.

En av de kungar som hade besegrats av de Plågade Hjältarna hette Venom. Hans vrede över att ha mist sin faders riken var mycket stor. Denna vrede var som ett ljus i mörkret för Soulstealer, som bara låg och väntade på att bli ihågkommen. Nu slingrade han sig genom en spricka i Torus Port och återvände till Chronopia. Demonen viskade ljuva lögner i Venoms öra och smidde hemliga ränker.

Så kom det sig en vindstilla dag att en fiskares båt började driva, och drev bort från alla kända vatten ända till urhavet, dit inga skepp seglat sedan skapelsen. I hans nät fastnade något stort, och ur havet höjde sig den grå ön Volkanos där Karon var fjättrad. Och Soulstealer stod redo att befria sin herre. Under sin fångenskap hade Karon planerat sin återkomst och samlat runt sig oräkneliga horder av demoniska själar och nidingar.

Från Volkanos satte de segel mot människornas länder och härjade så allt land, segerrika under sina ledare Soulstealer och krigsherren Kublai. Och de kallade sina anhängare De Hängivna.

Ravennia



Ravennia var ursprungligen en av de fyra Plågade Hjältarna, en mycket vacker och skicklig kvinnlig drakmagiker. När Venoms uppror startade togs hon tillfånga av Soulstealer och förvändes till att tjäna Mörkret. Drakmagin förbjöds och glömdes bort, och med den försvann mänsklighetens hopp om räddning.

Alla Ravennias tjänare är magiker, lönnmördare och spioner. Hon sprider lögner, ränker, spioner och femtekolonnare i människornas samhällen och de fria länderna. Många av hennes tjänare är kvinnor. Bland dem finns "barnamördarna", en sorts poliser som vandrar runt världen och söker reda på alla barn med den rätta begåvningen för drakmagi, och tar död på dem innan de får en chans att växa upp och lära sig använda sin gåva. Mentorerna är magiker som har ett särskilt uppdrag att "initiera" människorna i de Hängivnas tänkande. Initiationen är en snabb men omvälvande ritual som gör "eleverna" mottagliga för de Hängivnas magi, samtidigt som de blir fysiskt starkare och psykiskt svagare.

arenan dödar rädslan fler än svärden. Folk stelnar till just när de ska döda någon eller så blir de skrämda av motståndarens oövervinnerliga rykte. Jag hade aldrig sådana problem. Jag slaktade folk och dränkte arenans sand med blod i fem år. Jag slogs mot människor, djur och monster. Sanningen att säga var jag nästan ledsen när jag vann min hundrade match och därmed blev en fri man. Jag var bara den tredje mannen någonsin som lyckats med det efter de införde de reglerna.

Men för att återgå till ämnet, så var jag nu en fri man och på spaning efter lämpliga sätt att hämnas på de Hängivna. Så när jag hörde att Lord Varek anställde soldater så tog jag värvning. Varek var en flykting från de Hängivnas länder och lika rik som Belisarius. Han ville ha hämnd på de Edsvurna, och bildade ett fritt kompani som kallades Blodsbröderna för att ta denna hämnd åt honom. Alla Bröderna var män som hade något otalt med de Hängivna, flyktingar som förlorat sitt land, sina vänner och familjer genom deras försorg. Vi anställde alla sådana. Deras hjärtan var fulla av hat, och de levde bara för att ta hämnd. Det var en underlig skara; förvisade högländare, människor, ljusalver, dvärgar, till och med ett troll. Där fanns krigare och magiker och handelsmän och tjuvar. De som

FLYGROCKOR

Flygrockor är flygande varelser som påminner om eldsprutande mantor med vassa klor och långa, skarpkantade svansar. De kan inte bära ryttare, men används i strid av Hängivna soldater som rider på andra flygande djur och håller en eller flera flygrockor i band. Deras flammande andedräkt kan skicka ut en låga av brinnande gas som når hundra meter och slår ned även den starkaste. Utan bågskyttar eller andra effektiva skjutvapen, är man hjälplös mot en grupp flygrockor.



kunde slåss var välkomna. De som inte kunde fick lära sig. Och vi tränade hårt. Hård träning ger lätta strider, som man säger. Och vi tränade hårdare än någon annan.

DE NÄRMASTE ÅREN slogs vi överallt. Vi understödde uppror mot de Hängivna. Vi låg i bakhåll för deras karavaner och pilgrimståg. Vi smög oss in i och ut ur de Hängivnas länder och städer, och vi slaktade dem i hundratal. Varje gång vi tog en fånge var det jag som förhörde honom, och tro mig, jag var inte snäll. Jag ägnade mitt liv åt att bli expert på de Hängivna så att jag skulle bli bättre på att döda dem.

Vill ni veta vad tempelherrar är? Det kan jag berätta. Man ser dem på gatorna i de Hängivnas kvarter. De är långa och spinkiga, nästan skelettliknande, och klädda helt i svart. De är de Hängivnas präster. Folk säger att de är inkarnerade demoner, underliga varelser från andra världar. Jag vet att det inte är sant. De är människor. Människor som har blivit så förvända och perverterade av sina magiska ritualer att de inte är mänskliga längre. Med kropp och själ tillhör de Karon.

VILL NI HÖRA LITE OM de Hängivnas teologi? Jag kan debattera Ravennias magiska kammare eller betydelsen av Venoms svärd lika bra som en präst. Jag vet allt om historierna och legenderna om Karon och Venom och Svartnäve och Vezelay Krigsmagikern och förrädaren Ravennia. Jag vet exakt var Volkanos ligger och jag vet vilka krafter demonsmedjorna där har. Jag kan berätta vem Soulstealer är. Jag kan fanimej namnen och datumen för vartenda fältslag som krigsherren Kublai vann, bättre än någon av de Hängivnas egna historiker. Jag är en av världens främsta experter på ämnet.

Jag vet hur de Hängivna arbetar. Jag vet hur de alltid skickar ut missionärer först, och sedan trupper. Jag känner till alla lögnerna som de slår i sina unga rekryter bland de Edsvurna för att göra dem villiga att kasta bort sina liv.

De Edsvurna, pojk?

De är de Hängivnas arméer. De stolta heliga krigarna som erövrar städer och krossar legioner och dödar kvinnor och barn. Och vill du höra det mest skrämmande av allt? De är precis som du. De är unga och stolta och de har uppfostrats till att tro att det de gör är rätt och gott. Att det skyddar deras medmänniskor från ondskan och främjar allas lycka. De tycker att det är en ära att tjäna sina gudar, och att döda alla otrogna som hotar deras plats i världen. De gör sitt yttersta för det som de tror på. Därför kontrollerar de Hängivna större delen av vår kontinent, och snart kanske de styr hela världen. De är så många och med sina magiker och deras arméer av demoner, kan de göra det.

Hur som helst. För att återgå till berättelsen så hade Bröderna häcken full med att slå ihjäl Edsvurna. Det blev bråk mellan staden och de Hängivna, och vi blev hjältar. Vi fick rykte om oss att vara oövervinnerliga och vi begick misstaget att tro på det. Sedan kom Svarta Kullen.

Ni hörde trubaduren sjunga om det igår kväll. Balladen om Svarta Kullen. Brödernas sista strid. En strid som blivit en legend. Bara ridderlighet, mod, ära och vackra sista ord från döende hjältar. Vilken soppa av lögner! Poeterna berättar aldrig om verkligheten. Verkligheten är alltid smutsigare.

Jag var med vid Svarta Kullen, pojk. Det var en massaker, helt enkelt. Vi skeppades nedför kusten och steg iland på de Hängivnas område. Vi var på väg inåt land mellan höjderna som är gränsen mot Djävulsträsket. Vi planerade att slå till mot en av de Edsvurnas befästa städer, bara en räd egentligen. Vi var tusen man, hela Kompaniet, alla till häst. Det var en klar, kylig morgon.

En del bilder fastnar i minnet. Jag minns tydligt hur vår andedräkt ångade i luften, hur ståtliga vi var i våra skinande rustningar och mantlar i grått och guld. Spanarna hade ridit i förväg och det första tecknet på att något var fel kom vid middagstid när vi började undra vart de hade tagit vägen. Ingen av dem kom tillbaka som de skulle. Jag var sergeant då, hade hundra man under mitt befäl. Jag red i spetsen för min trupp. Det var som om jag kunde ana något i luften, och jag var just på väg att öka farten för att se vad som hade hänt, när jag hörde ropet.

Vi var i en dal med kullar på båda sidorna. Plötsligt kryllade det av Edsvurna på båda sidorna, led efter led, alla i de glittrande svarta och röda rustningarna de alltid bär. En vindpust fick deras svarta och röda baner att fladdra i



Ulvar

Ulvar är grå, seniga rovdjur, nästan lika stora som en normal häst, och de används som riddjur i de Hängivnas arméer. De är lätta att tämja, snabba, uthålliga, aggressiva, och är perfekta som följeslagare till bågskyttar eller spjutkastare, eftersom ulven själv tar hand om alltför närgångna fiender. Det finns dock en del nackdelar med stora trupper av ulvryttare. Djuren kommer inte så väl överens med varandra, och deras långa päls kan lätt ta eld — ett faktum som de Hängivnas fiender gärna utnyttjar.

stod att vi hade blivit förrådda.

Det enda vi kunde göra var att kämpa och dö. Jag hörde kapten Varek ge order om att vika av åt höger och vi stormade uppför Svarta Kullen. Det var hårt arbete, vi hade terrängen emot oss i uppförsbacken. Vi blev tvungna att sitta av och slåss till fots. De vräkte ned eld över oss. De använde flambössor och eldkastare och spikflugor — ett slags glänsande insekter som skjuts iväg från ägarens hand, rätt igenom både harnesk och bröstkorg, och sedan återvänder. Men de flesta av våra skyddsformler höll och vi rusade genom deras led rakt emot en mur av eld och syra och tjutande död.

Vi intog kullens topp. Jag högg själv ned ett standar och dess bärare och slängde det i den blodiga leran. Jag mötte två män med sågsvärd och dödade båda. Jag kämpade som en vansinnig, vrålande förbannelser mot gudarna och förolämpningar mot mina fiender. Jag vet inte hur många jag dödade. Jag tappade räkningen efter tjugo. Sedan blev allt tyst. Jag såg mig omkring och konstaterade att vi hade tagit kullen. Hälften av Bröderna var döda. Många var sårade. Jag var täckt av blod och sår.

Men när jag tittade ned runt kullen förstod jag att allt varit meningslöst. Vi var fortfarande omringade. Edsvurna förstärkningar stod i led efter led nästan ända till kanten av Djävulsträsket. De måste ha satt in lika mycket trupper mot oss som de hade vid Byla Horath. Då insåg jag vidden av Raphaels förräderi, och jag stod som förlamad. Det hade planerats långt i förväg av en man vilkens liv jag hade räddat ett dussin gånger. Mitt hjärta sjönk och det knöt sig i magen. Jag mindes att det var han som hade rekognosserat det här området och föreslagit att vi skulle rida den här vägen, och jag kunde inte förstå vad som hade fått honom att göra detta mot sina vänner.

Jag stod där och tänkte, det tog nog bara några sekunder men det kändes som en timme. De Hängivna började avancera uppför kullen. Tempelriddarna skrek ut formler. Våra magiker kontrade. Blixtar piskade jorden. Luften stank av blod och ozon. Ulvarnas ylande, mastodonternas böl och demonernas kackel fyllde våra öron. Det smakade galla i munnen och kallsvetten rann utmed pannan och ned i ögonen. Allt hände fort nu. De Hängivna var som en maskin, de bara marscherade mot oss, tveklöst, obönhörligt. Våra bågskyttar sköt. Deras förluster var fruktansvärda. Vi högg ned dem i drivor men det gjorde ingen skillnad. Det kom hela tiden fler. Vi bildade en sköldmur högs upp på kullen och drev dem tillbaka.

Sju gånger anföll de. Sex gånger stod vi emot dem. Den sjätte gången kom en Eldsdjävul så nära att jag sköt av mitt handarmborst rakt i ansiktet på honom och satte en pil av heligt silver i hans öga. För varje anfall blev det färre kvar av oss, medan deras styrkor fortfarande såg lika många ut. Sköldmuren vacklade och föll sönder, och nu var det vi som blev slaktade. Vi slogs man mot man, man mot demon. De var över oss som en flock vargar på en hjort.

Ni hörde trubaduren sjunga om hur högländaren Mak Morne dog med ett leende på läpparna samtidigt som han bröt ryggen av en demon. En lögn, han dog gråtande medan han försökte hålla sina inälvor på plats i sin uppskurna mage och en demon tuggade på de tarmar som stack ut. Den modigaste man jag någonsin mött, och han dog snyftande som ett barn. Det måste finnas gränser för allting. Framför allt för människors mod.

Ni hörde kanske trubaduren deklamera hur kapten Varek led hjältedöden i ett tappert försök att skydda vårt standar. Det är fel. Han stacks ned bakifrån av en Edsvuren soldat som var ung nog att vara hans son. Jag tror att han försökte ge sig. Alven Alasael blev huggen i stycken av ett dussin tempelherrar. Han sjöng inte något heroiskt kväde.

Trubaduren sjöng också om hur Benjamin ben Ishmael, gladiatorn, hittades liggande ovanpå en hög av lik, fortfarande med sitt brutna Runsvärd i handen, medan kråkorna hackade ut hans ögon. Det är inte sant det heller. Jag är här och kan vittna om att Benjamin ben Ishmael lever, fast han blivit rätt illa tilltygad, men ögonen har han fortfarande kvar i skallen, som ni kan se.

Ja, grabben. Jag överlevde blodbadet. Hur? Jag såg varåt det lutade och jag samlade det lilla som var kvar av min trupp omkring mig, och vi gjorde en utbrytning nedför kullen och rakt ut mot träsket. De Hängivna trodde att allt var över och blev



Eldsdjävlar

Dessa kopparfärgade, brinnande varelser varierar i storlek från en människas till dubbelt så stor som ett troll. I strid är de skräckinjagande. Deras vapen är laddade med förbannelser. Eldsdjävlarnas vanligaste funktion i strid är att driva de andra trupperna framför sig som boskap, piska upp deras stridslust och döda alla som försöker fly.

För att ens kunna förmå sig att stå kvar och möta en djävul krävs nerver av stål. Många dvärgskägg och människors ögonbryn har blivit svedda av hettan som strålar ut från deras kroppar. Även om man uthärdar flammorna, är det sällan någon lyckas överleva deras demoniska vapen eller slå hål på en eldsdjävuls sega, fjälliga hud.

helt överraskade när femtio blodiga galningar kom stormande nedför sluttningen. Det finns alltid svaga punkter i en linje, och så fort alla är upptagna i närstrid kan man alltid hitta dem. Femtio män anföll, men jag var den ende som klarade mig ända fram till träsket. Poeterna har skrivit fel — det fanns en som överlevde. Jag. Men poeter vill hellre att allt ska stämma med deras idéer om vad som är heroiskt och sorgligt.

Jag måste ha dödat fler män under den där sista spurten än jag gjorde under hela min tid som gladiator. Mitt alvsmidda Runsvärd var mäkta magiskt, men det blev faktiskt avbrutet på slutet. Så poeten har i alla fall fattat en sak rätt. I det ögonblicket gick jag bärsärkagång. Jag kände inte smärta längre. Till sist kom jag ut i träsket. Jag var ensam. Ägnade tre dagar åt att åla mig fram på magen genom leran och vassen medan de Edsvurna sökte efter mig. Till sist gav de upp och antog att jag var död.

Så småningom vacklade jag fram till en fiskares stuga. Såret i min högra arm var infekterat och hade fått kallbrand. Handen måste tas av. Jag fick dem att göra det med mitt trasiga svärd och sedan stack jag armstumpen i elden. Det tog åtta månader innan jag blev frisk igen, och jag har aldrig varit densamme sedan dess. När jag kom tillbaka till sta'n var jag så förändrad att nästan ingen kände igen mig. Vid det laget kände alla till massakern, och jag fann för gott att fortsätta vara död tills jag hade lärt mig att använda ett svärd igen.

Gamle Ambrose på Blå Vildsvinet? Ja, han överlevde också, som jag sa. Han fick röda febern en vecka före Svarta Kullen och blev sängliggande i en månad, så han missade slaget. Se'n finns förstås Raphael också. Jag har hört att han är tempelherre nu. Ryktet säger att han just har kommit till staden Chronopia. En dag ska jag döda honom. Den tanken hjälper mig att leva vidare. Vissa kvällar när jag druckit några bägare fantiserar jag om att skaffa ett Runsvärd, promenera in i templet och hugga ned alla tempelherrar jag ser. Men det är inte säkert att han skulle vara där, och jag vill vara säker på att få honom.

Det är i alla fall den sanna berättelsen om Svarta Kullen, inte poeternas fantasier eller de Hängivnas lögner. Och av den berättelsen kan man lära sig praktiskt taget allt man behöver veta om de Hängivna. Den visar hur hänsynslösa och svekfulla de kan vara.

Men nu ska jag gå. Om ni behöver mina tjänster igen, vad det än är för, så står jag till ert förfogande, för mitt vanliga arvode. Fråga bara gamle Ambrose på Vildsvinet. Han vet hur man får tag på mig.

Och du grabben. Här har du din penningpung. Du borde gömma den på ett bättre ställe än den där innerfickan. Det här är en stad full av stygga farbröder och en värld full av tjuvar.



ÄVENTYR: BLODS-HÄMND

Det här äventyret är tänkt som en introduktion till världen och och framför allt staden Chronopia. Vi rekommenderar att du som SL läser igenom hela äventyret mycket noggrant ett par-tre gånger innan ni börjar spela så att du har hela händelseförloppet klart för dig och kanske till och med kan klara av att improvisera lite inom ramen för äventyret.

TÄNKER DU DELTA SOM SPELARE I DETTA ÄVENTYR BÖR DU SLUTA LÄSA OMEDELBART.

Äventyret är så upplagt att det inleds med en kortfattad beskrivning av äventyrets handling så att du lättare skall kunna följa texten när du läser den. Sedan följer en inledning som du kan läsa upp direkt för spelarna och efter den själva äventyret med händelser och platsbeskrivningar och sist presenteras spelledarpersonerna (SLP). Något som är viktigt för att skapa den rätta stämningen är att du verkligen försöker gestalta SLPna på ett så trovärdigt sätt som möjligt. Ett troll talar till exempel knappast i falsett utan snarare långsamt och grötigt med mörk röst. Inte heller är det troligt att han välkomnar gäster med en rad briljanta artighetsfraser, utan snarare med ett grymtande eller två.

Platsbeskrivningarna är upplagda i en "översiktsdel" som oftast kan läsas upp direkt för spelarna (även om det är att föredra att du lärt dig rumsbeskrivningen så bra att du kan improvisera dig fram). Därefter följer en "SL-del" där man finner den information man inte kan få innan man sökt igenom rummet ordentligt. Vissa detaljer kan kräva ett lyckat slag i exempelvis Finna dolda ting för att uppdagas. Detta anges vanligtvis i texten.

HANDLING

Äventyret inleds en kväll på tavernan "Den druckne dvärgen" som "beskyddas" av det lilla gatugänget Gamarna. (Alltså: värdshusvärden måste betala Gamarna, annars slår de värdshuset sönder och samman. I gengäld ser Gamarna till att ingen annan heller skall kunna slå sönder värdshuset.)

Under kvällen får rollpersonerna bevittna hur två medlemmar från Gamarna trakasserar värdshusvärden och hans dotter och till slut ryker de ihop med de två Gamarna vilka åker ut från tavernan med sina huvuden före. Tråkigt nog verkar ingen vara särskilt tacksam, och en medlem från ett rivaliserande gäng, Dirk från den Blå Cirkeln, förklarar för rollpersonerna att de kommer att bli mos om de stannar kvar och de flyr ut via bakvägen tillsammans med honom. De möter några gamar men lyckas rädda sig ned i kloakerna.

I kloakerna irrar de runt en längre tid och stöter bland annat ihop med en grupp gobliner vilka gör sitt bästa för att göra livet surt för rollpersonerna. De lyckas dock ta sig upp ur kloakerna och till Blå Cirkelns högkvarter, ett fallfärdigt hus under en akvedukt. Där träffar de Blå Cirkelns ledare, Frithjor Armbryte, som berättar att Gamarna kraftigt decimerat deras styrkor vid en sammandrabbning för en vecka sedan. De som överlevde togs av gladiatorjägarna och nu återstår bara ett fåtal av de ursprungliga medlemmarna. Han ber RPna att deltaga i en attack mot Gamarnas högkvarter. I utbyte mot deras tjänster får de Blå Cirkelns eviga vänskap, om attacken blir lyckosam vill säga. Och det blir ju något som ännu återstår att se...

INLEDNING

Ur följande stycke kan det som är skrivet i *kursiverad* stil läsas upp direkt för rollpersonerna.

Skymningen har just fallit och ni är alla mycket trötta efter dagens vedermödor. Nöjda och glada har ni slagit er ned vid ett bord på den ganska lilla tavernan Den Druckne Dvärgen och beställt in middag. Stämningen är gemytlig och lokalen börjar sakta men säkert fyllas med alla slags varelser och människor. Utkastartrollet Smörblomma muttrar något åt en synnerligen kortväxt goblin som försöker smita förbi honom och lyfter upp densamme i nackskinnet och kastar honom över gatan. En dämpad duns hörs när han slår in i husväggen. Det står helt klart att obehöriga icke göre sig besvär.

Värdshusvärden Jorgun Enöga, ni har hört berättas att han skulle ha förlorat ögat i ett stort slag mot de Hängivna, men precis som med alla andra skrönor man hör här i stan är det osäkert hur sant det är, serverar med van hand bägare till bredden fyllda med skummande mjöd över bardisken. Hans vackra dotter Helenne glider från bord till bord och tar upp beställningar, bär in mat och smiter då och då bort till den öppna spisen för att snurra hundarna som helsteks och öppen eld, en av husets specialiteter. Hon kommer förbi ert bord och serverar med ett leende er den mat ni beställt ("Det var ni som skulle ha ankstuvning, och ni beställde väl fläsksvål om jag inte minns fel och ni, ja ursäkta men hunden är inte riktigt färdig än. Det tar nog ett par minuter, men då skall jag se till att ni får först av alla.") och försvinner återigen bort bland gästerna när ni följer henne med blicken får ni syn på två typer med ganska otrevlig uppsyn (vilket i och för sig inte är helt ovanligt här i staden) glida fram mot bardisken. De puttar undan folk och verkar ganska aggressiva. När de når bardisken kör en av dem ned sin dolk i den och tittar värdshusvärden i ögonen. Över den ljudvägg som alla högljuda samtal utgör hör ni honom skrika: "Vi vill ha våra pengar. Fattar du det? Eller skall jag behöva karva in det i pannan på dig?" (Om inte rollpersonerna reagerar på det inträffade fortsätter du att läsa nedan till de gör någonting. När de gör det går du till Krogslagsmål.)

"Eller kanske istället för att karva in det i pannan på dig, så kan jag ta din lilla dotter med mig? Hon skulle säkert uppskatta vårt sällskap. Det är jag helt övertygad om." Med några snabba steg förflyttar han sig mellan borden och lyckas slita fast i Helenne. Jorgun ser märkbart desperat och stakar sig kraftigt när han tvingar fram orden: "Jag har inte pengarna nu. Nästa vecka. Snälla vad ni än gör gör inte illa Helenne. Snälla."

Har inte rollpersonerna reagerat nu är de antingen fega eller känslokalla och då får du ta till något välbeprövat trick som förolämpning eller liknande från busarnas sida. De kan exempelvis gå förbi rollpersonerna och "råka" välta någons tallrik med stuvningen i dennes knä eller snärta till med en svärdsskida i ansiktet "av misstag". Eller kanske bara skurken sticker fram sitt fula tryne en centimeter från RPns ansikte och vrålar *"Vad fan glor du på!"*

DEN DRUCKNE DVÄRGEN

Över dörren som leder in till den högst medelmåttiga taverna i vad som inte direkt kan klassas som staden Chronopias

finare kvarter hänger en målad skylt föreställande en dvärg som ligger på rygg under ett ölfat med öppen tapp. Tavernan är öppen från middag till sent in på natten.

Den Druckne Dvärgen ligger i närheten av de Tusen Fröjdernas gata, åt Draktornet till, ungefär 30 meter över marknivån. Man kommer enklast dit genom att åka upp i Hamnakveduktshissen och kliva av på Marknadsplanet (andra från marknivån); gå till höger mot hamnen och sväng andra vänster vid Ergons Dikteristuga in på den Enögdes gränd. Trettio meter in i återvändsgränden ligger den Druckne Dvärgen.

Om det passar bättre kan du dock placera tavernan var du vill i staden Chronopia; det påverkar egentligen inte äventyret. Det enda som är viktigt är att tavernan är för liten och oviktig för att något av de större gatugängen skall bry sig.

Varken övervåningen eller källaren beskrivs då det är föga troligt att RPna kommer att sätta sina fötter där under äventyrets gång.

1. Skänkrum

Skänkrummet är cirka 20 x 15 meter stort och rymmer ett antal runda bord och även ett par långbord borta vid den öppna spisen, där ständigt hundar på spett snurrar över elden. När man stiger in genom dörren ser man ner över hela rummet eftersom det är beläget en dryg halv våning under gatuplanet. Till vänster om ingången finns en liten scen för uppträdanden och i bortre högra hörnet är bardisken belägen.

SL: Bakom disken leder en dörr in till rum 2 och där finns också spritflaskor, öltunnor under disken och en stor balja vatten i vilken Jorgun "diskar" (=doppar) smutsiga bägare.

2. Kök

Köket är ett virr-varr av bänkar, skåp och annat som står i vägen när man försöker ta sig igenom det. I högra hörnet finns en öppen spis och bredvid en vedspis som verkar använda sig av samma skorsten. Direkt innanför dörren leder en trappa upp till övervåningen.

SL: Här finns allt som behöver finnas i ett kök, även om inte allt är av högsta kvalitet. I golvet finns en lucka som leder ner till källaren där maten och drycken förvaras.

3. Bakgård

En ganska mörk bakgård upplyst ytterst sparsamt av det ljus som kommer från de kringliggande husen. På bakgården finns ett stort avträde och ett redskapsskjul. Det går att komma ut i återvändsgränden om man går ut till höger på bakgården.

SL: I redskapsskjulet finns krattor, spadar, några spannar, en stor bunt med rep, en skottkärra, massvis med syltburkar, osv. Det enda av intresse här (berätta det här endast om en RP frågar) är det grova repet, gott och väl tillräckligt kraftigt för att bära en människas vikt. Det ser ut att kunna vara omkring 50 meter långt. Avträdet består, som många andra liknande inrättningar, av en bänk med ett hål i. Till skillnad från många andra avträden har dock hålet ingen botten, förutom gatan 30 meter längre ned.

KROGSLAGSMÅL

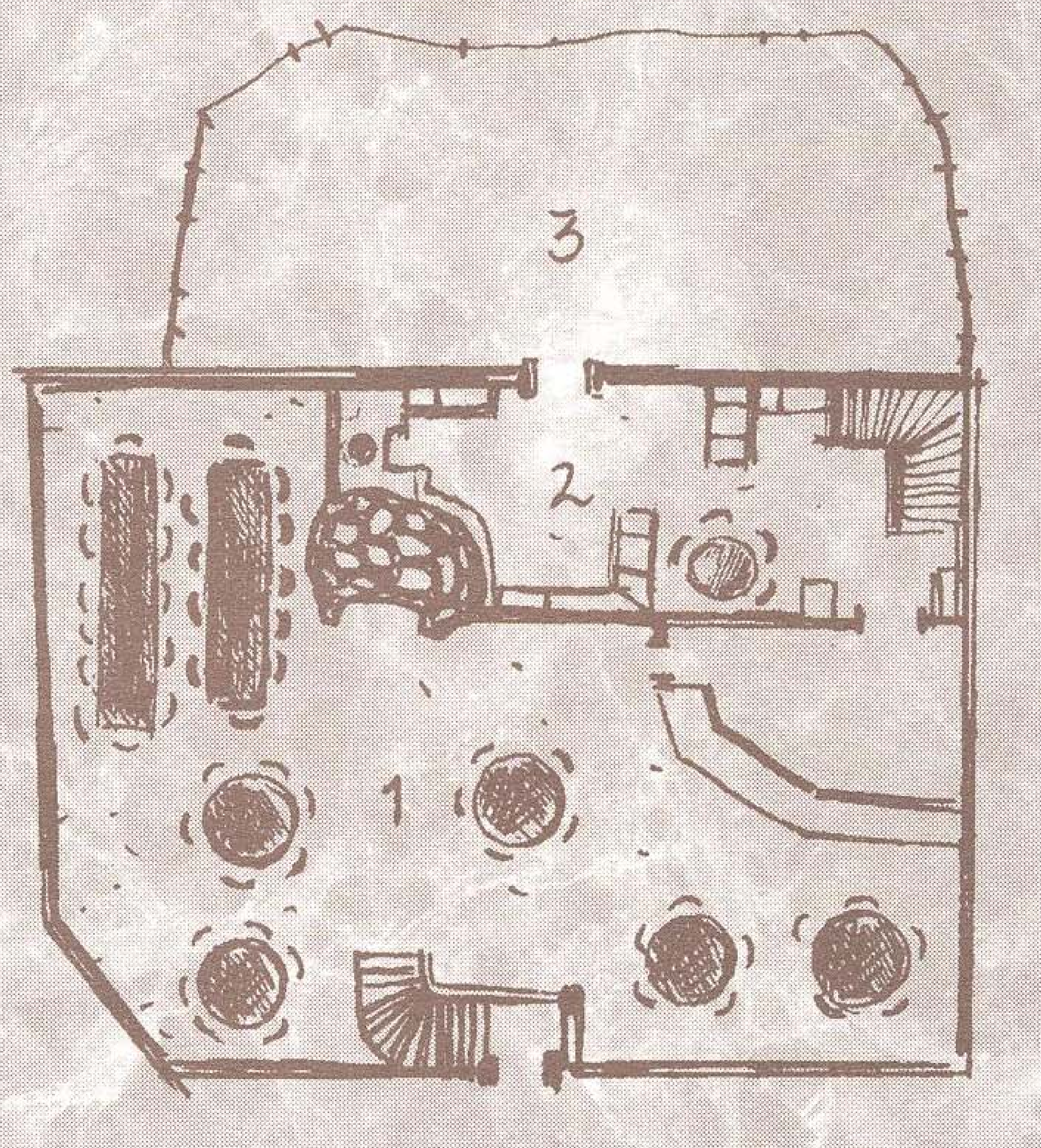
När det väl kommer till att rollpersonerna bestämmer sig för att gripa in mot busarna är det lämpligt att du ritar upp en karta över skänkrummet (gärna på rutat papper) och tar fram några tennfigurer eller liknande för att markera de olika aktörernas positioner.

Förhoppningsvis kommer inte RPna att ha något större problem att nedgöra de två busarna. Om någon av dem skadas lägger de bägge benen på ryggen och flyr ut från värdshuset. Alternativet lär väl förmodligen vara att de blir utslängda av RPna.

När Gamarna lämnar värdshuset kommer de att överösa RPna med glåpord och förklara för dem att de minsann inte vet vilka de bråkar med och att det kommer att stå dem mycket dyrt.

En fredlig lösning?

Om RPna skulle välja en fredlig lösning utan slagsmål, går det också alldeles utmärkt. Tänk dock på att de bägge Gamarna, som för övrigt kallar sig Bill och Boll, är halvfulla, otrevliga, aggressiva och allmänt stöddiga. Det krävs bara en ytterst liten förolämpning för att den kortare av dem (Boll) skall dra upp sin dolk ur bardisken och hota en av RPna.



HJÄLPSAMME HERR'N

När RPna slängt ut bråkstakarna och eventuellt pratat med värdshusvärden, som dock inte ger dem något annat än ett aningens surmulet tack, kommer en man i tjugoårsåldern fram till dem och presenterar sig:

"Ja, ursäkta, mitt namn är Dirk. Skulle jag kunna få prata med herrarna någon sekund." Om rollpersonerna säger ja fortsätter han. *"Jo det är så att jag tror att ni har försatt er i en liten knipa. De där två bråkiga typerna som ni nyss buntade ihop råkar tillhöra ett gatugäng vid namn Gamarna som råkar behärska det här området varför de i praktiken har rätt, i varje fall i deras egna ögon, att trakassera värdshusvärdar och deras döttrar efter bästa förmåga. Därför kan man tänka sig att deras kamrater kommer att bli minst sagt förgrymmade. De är förmodligen tillbaka här med tio gånger fler när som helst och gör mos av er oavsett hur mycket ni motsätter er det. Men om ni vill klara er undan (han tittar frågande på RPna) måste vi ta oss härifrån! Nu!"*

Om RPna råkat döda båda busarna och anför det som skäl för att nyheten inte ännu hunnit nå deras vänner förklarar Dirk att nyheter färdas fort i det här området och om de frågar varför de skulle lita på honom svarar han helt sonika att det kan de inte, men att det också är deras enda chans att överleva.

FLYKTEN

RPna kan nu tänkas diskutera möjliga flyktvägar ett slag; Dirk kan påminna dem om att de är inne i en återvändsgränd och att varken källare eller övervåning erbjuder varken gömställen eller flyktvägar. Dirk är mycket nervös; för varje sekunds tjafs kommer Gamarna närmare tavernan.

Om ingen av RPna varit på muggen (avträdet) får Dirk föreslå denna väg: *"Bakvägen!"* Han vänder på klacken och springer in bakom bardisken. Annars, om en RP föreslår hålet i avträdet, skriker Dirk *"Lysande!"* och springer in bakom bardisken.

SL: Här är ett typexempel på hur man kan göra för att lura spelarna att göra exakt som SL vill, utan att de själva inser det. Dirk kommer att avslå alla andra förslag till flyktvägar än avträdet som omöjliga. Å andra sidan kommer han själv inte att föreslå det (om det inte blir totalt hjärnstopp hos spelarna) — tanken är ju att spelarna själva skall komma på den utvägen. Om inte någon RP varit på avträdet är det ju dock lite svårt — så SL måste förutse sådant och tvinga ut någon av RPna dit, INNAN Gamarna kommer in på tavernan. Det är bl. a. med hänsyn till sådant som det är så viktigt att läsa igenom hela äventyret noggrant innan man börjar spela.

Gamarna stormar in

I samma ögonblick som RPna ser Dirks ryggtavla försvinna in i köket slås dörren till värdshuset upp och ett drygt tiotal medlemmar av Gamarna stormar nedför trappan eller kastar sig över räcket och börjar bana sig väg fram mot RPna. Nu är det bråttom! Deras enda alternativ är att följa efter Dirk; stannar de blir de osvikligen nedkämpade då resten av besökarna skulle ta Gamarnas parti i en eventuell strid.

Ute på bakgården

Väl ute på bakgården möts de av ett antal Gamar (två färre än RPna) med dragna vapen (kortsvärd och läderrustningar). De har rusat runt på order av sin ledare som insett den möjliga flyktvägen. De strider för att döda RPna. RPna har 6 SR på sig att nedkämpa dessa innan förstärkning



anländer — det kommer två nya Gamar per SR efter den sjätte).

SL: Att slåss i skumrasket i bakgården är inte helt enkelt. Använd modifikationen för "Skymning" (–5 på CL) under både anfall och pareringar under hela striden. RP med mörkersyn eller infrasyn har inte denna modifikation.

NER I SKITEN...

En av RPna bör inte delta i striden, utan i stället ägna denna tid åt att springa in i redskapsskjulet, hämta repet, knyta fast det i någonting rejält (exempelvis en av takbjälkarna inne på avträdet) och släppa ned repet genom hålet. Plankan som ligger över bänken går att ta bort, så det är inga problem att komma ned genom hålet.

Om ingen av RPna kommer att tänka på detta, kommer Dirk att instruera en av dem (den som verkar vara sämst på att slåss), medan han själv drar sitt svärd och hjälper till med att nedkämpa de tre Gamarna.

Det är ganska mörkt där nere; det är omöjligt att urskilja några detaljer, men man kan ana marken och se att det är cirka trettio meter. (En person med mörkersyn ser att det står en tre meter bred tunna precis under repet; en tunna full med det som trillat ned från avträdet...)

Att klättra ned

Att klättra ned för repet är inga som helst problem; men om en RP har mycket utrustning, exempelvis en stor ränsel eller en ryggsäck, är det bättre att han bara släpper den rakt ned och sedan klättrar efter. Det tar 3 SR att klättra ned, och max tre RP kan samtidigt befinna sig på repet. Varje RP måste lyckas med ett färdighetsslag i Klättra, med +7 på CL, när han klättrar, annars tappar han taget och faller handlöst.

1 SR efter det att det siste RPn börjar klättra ned huggs repet av utav Gamarna. Rimligtvis borde det då finnas två RP på repet, och dessa faller handlöst ned om det inte finns någon därnere som kan skjuta båge upp genom hålet och därigenom hindra Gamarna från att hugga av repet.

Om man faller

Nu gör det inte så mycket om man skulle råka falla, för man kommer att landa mjukt i en jättetunna full med — just det — skit. (Det går att svinga sig i repet och därmed hamna utanför tunnan, men de som då befinner sig på repet måste klara ett Medelsvårt Klättra-slag för att inte trilla ned i tunnan i så fall, och därtill ta 1T4 KP i skada i en slumpvis vald kroppsdel.)

Medan RPna skrapar bort skiten från sina kläder lyfter Dirk bort det brunnslock där skiten från avträdet egentligen skall rinna ner. Därunder finns ett hål rakt ned i marken. Hålet leder ned i kloakerna och Dirk uppmanar RPna att följa honom. Gör de det går du vidare till Kloakerna. Gör de det inte kommer de förmodligen bli kortlivade. Gamarnas fotsteg hörs i öppningen av den återvändsgränd där RPna landat; väggarna är 30 meter höga på de andra tre sidorna, och den enda dörr som finns (i återvändsgrändens slut) är ordentligt förbommad och låst. Det räcker med att titta på den för att strunta i den flyktmöjligheten. Uppe i hålet har någon fått fram ett armborst, och en pil fastnar i skittunnans kant medan RPna står och tjafsar om vart de skall ta vägen.

Kloakerna

Under hela staden Chronopia löper ett gigantiskt kloaksystem befolkat av allsköns ohyra som exempelvis gobliner, råttor, lösdrivare och ormar. Hela kloaksystemet stinker av avfallsvattnet, avföring, mögel och diverse annat avfall. Den här vägen skall RPna fly. Förhoppningsvis äger någon av dem en fackla eller en oljelykta som de kan tända, annars kan du låta Dirk ha en som han tänder när de kommit ned i kloakerna. Gamarna kommer inte att följa efter ned i kloaksystemet då de anser det vara långt under deras värdighet.

RPna och Dirk kommer att irra runt i kloakerna under en längre tid. Då det är omöjligt att göra en bra och fullständig karta över staden Chronopias kloaksystem används ett slumpsystem för att slå fram kloaksystemets utseende allteftersom rollpersonerna färdas i det. Använd tabellen nedan.

Kloakerna är ganska låga i tak (170–200 cm), så högresta individer får vara så vänliga att böja på ryggen för att komma fram. Kloakerna är byggda så att det på de bredaste ställena löper avsatser — "trottoarer" — på en eller två sidor om vattnet, medan det på de smalare ställena inte finns några avsatser alls och man tvingas stiga ned i det äckliga vattnet.

Rita inte upp någon karta för spelarna. Låt dem istället försöka själva om de vill, annars låter du bli och förklarar att i mörkret nere i kloakerna är det svårt att ha ett väl bibehållet rums- och tidsbegrepp varför de inte skall veta exakt hur de färdas.

SL: Färden genom kloakerna kan bli en allt annat än behaglig upplevelse. var noga med att berätta hur otroligt illa det faktiskt luktar. Om du är på extra djävulskt humör kan du låta spelarna slå ett Medelsvårt FYS-slag för att inte kräkas och få –3 på alla färdigheter under resten av tiden i kloakerna. Tänk också på att om inte RPna använder sig av en magisk ljuskälla eller har någon form av mörkerseende kommer de att få det svårt att slåss (–7 på CL).

Tänk slutligen på att goblinerna för oväsen hela tiden och försöker skrämma RPna. OM det är så att RPna verkligen blir skrämda, kommer några gobliner att "klanta sig" och börja gräla med varandra om en lite brödbit eller liknande; det är ingen tvekan om att det är två gobliner som grälar (Mitt bröd! Nej mitt bröd! Nej mitt! Nej mitt [bonk]! Nej mitt [bonk]! Nej mitt [bonk-bonk]!, och så vidare…)

1T100	
01-15	GÅNGEN FORTSÄTTER RAKT FRAM 15 METER.
16-20	GÅNGEN BÖRJAR SLUTTA NEDÅT MEN FORTSÄTTER RAKT FRAM 15 METER.
21-25	GÅNGEN PLANAR UT MEN FORTSÄTTER RAKT FRAM 15 METER.
26-30	GÅNGEN BÖRJAR SLUTTA UPPÅT MEN FORTSÄTTER RAKT FRAM 15 METER.
31-35	GÅNGEN SVÄNGER SVAGT HÖGER OCH FORTSÄTTER DÄREFTER RAKT FRAM 15 METER.
31-36	GÅNGEN SVÄNGER SVAGT VÄNSTER OCH FORTSÄTTER DÄREFTER RAKT FRAM 15 METER.
36-50	GÅNGEN SVÄNGER 90° HÖGER OCH FORTSÄTTER DÄREFTER RAKT FRAM 15 METER.
51-65	GÅNGEN SVÄNGER 90° VÄNSTER OCH FORTSÄTTER DÄREFTER RAKT FRAM 15 METER.
66-75	FYRVÄGSKORSNING. DE TRE NYA FÖRGRENINGARNA FORTSÄTTER RAKT FRAM 15 METER. ANDRA GÅNGEN RPNA SLÅR DETTA RESULTAT STÖTER DE PÅ GOBLINERNA (SE NEDAN).
76-90	T-KORSNING. DE TVÅ NYA FÖRGRENINGARNA FORTSÄTTER RAKT FRAM 15 METER.
91-95	ÅTERVÄNDSGRÄND. LEDSEN, BARA ATT VÄNDA TILLBAKA. ANDRA GÅNGEN RPNA SLÅR DETTA RESULTAT STÖTER DE PÅ GOBLINERNAS LÄGER (SE NEDAN).
96-00	UPPGÅNG. EN STEGE LEDER UPP TILL MARKNIVÅN. SLÅ OM IFALL RPNA FÅR DETTA RESULTAT INNAN DE STÖTT PÅ GOBLINERNA.

GOBLINERNA

RPna blir under sin färd genom kloaksystemet uppmärksammade av en goblinklan som lever under jorden och försörjer sig på småstölder av olika slag. De kommer att göra sitt bästa för att med olika hjälpmedel skrämma RPna och sedan när de minst anar det anfalla med full styrka. Anfallet kommer lämpligtvis i en fyrvägskorsning där de kan attackera från alla håll samtidigt.

Exempelvis kan de, för att skrämma RPna, springa fram och tillbaka genom gångarna och yla, skratta, gråta och slåss mot varandra för vapenskramlets skull.

De kan gömma sig i avloppsvattnet eller i små skrymslen och skrikande kasta sig över den siste RPn i ledet för att sedan skrattande försvinna i gången. Kom ihåg att de känner gångarna bättre än de räknar fingarna på sina händer och är överlägsna tack vare sin mörkersyn.

Goblinklanen består av sex ynglingar, sju vuxna gobliner, samt deras ledare Fritz. Hälften av dem är tjejer.

Om RPna skulle lyckas fånga någon goblin levande kommer denne att be om nåd för allt vad han är värd. På så sätt kan RPna, om de är intresserade, få reda på var goblinernas läger är beläget.

Lägret

Mitt över gången är ett läger av något slag upprättat. Plankor och brädor ligger ihopsurrade över vattnet och utgör en slags plattform över vilken diverse mögliga och illaluktande skynken är hängda.

SL: Det här är goblinernas läger. Här lever de när de inte springer runt på staden Chronopias gator och snattar mat och vittjar börsar. I lägret finns säckar innehållande mat och dryck av varierande kvalitet och diverse krims-krams till ett värde av ett par gulddubloner, samt femton silvermynt och trettioåtta kopparstycken.

Uppstigandet

När du tycker att RPna irrat omkring tillräckligt länge hittar de en uppgång; en gatubrunn ur vilken man ta sig upp på gatan och blicka upp mot natthimlen som till stor del skyms av alla de broar, klädstreck, vägar, viadukter som löper ovanför RPna huvuden. Den kyliga nattluften känns som en befrielse.

Väl uppe ur kloakerna förklarar Dirk (som genast känner igen sig; RPna är nere i hamnkvarteren) att han vet var RPna kan vila ut och ta det lugnt i ett par dagar. Och tvätta sina kläder. Och sig själva, det behövs, försäkrar Dirk, och RPna köper det utan att tveka.

Accepterar de hans erbjudande fortsätter du nedan under rubriken "Blå Cirkeln".

Om de inte accepterar

Accepterar inte rollpersonerna Dirks erbjudande tar äventyret troligtvis slut här. Du kan visserligen låta RPna bli överfallna igen, och då räddade av några från Blå Cirkeln, eller så kan du låta dem inleda ett krig mot Gamarna på egen hand.

Det kan ju hända att RPna har ett eget krypin någonstans där de hellre övernattar. Dirk bestämmer i så fall ett möte vid tretiden nästa dag (klockan borde vara cirka tre på morgonen nu), i den Blå Cirklens högkvarter. Han förklarar ingenting om varför, och vägrar berätta något. "Jag skall förklara allt i morgon, men tills dess är det bättre om ni inte vet någonting."

Blå Cirkeln

Blå Cirkeln är ett rivaliserande gäng till Gamarna, och som för några dagar sedan drabbade samman med dessa och förlorade stora delar av sitt manskap. De som inte dödades i striden eller tillfångatogs av Gamarna, togs av vakterna och gladiatorjägarna. Nu återstår endast sex av de tidigare omkring tjugo, däribland Dirk och ledaren Frithjor Armbryte (de övriga fyra är att betrakta som unghökar, se kapitlet "Varelser"; Hök).

Om RPna accepterade Dirks erbjudande om någonstans att vila ut tar han dem till Blå Cirkelns högkvarter och presenterar dem för Frithjor Armbryte, visar dem var de kan sova, tvätta sig och tvätta sina kläder. "Vi kommer att talas vid mer i eftermiddag, jag väcker er när det är dags. Tills dess, sov gott. Jag garanterar att ni är trygga här."

HÖGKVARTERET

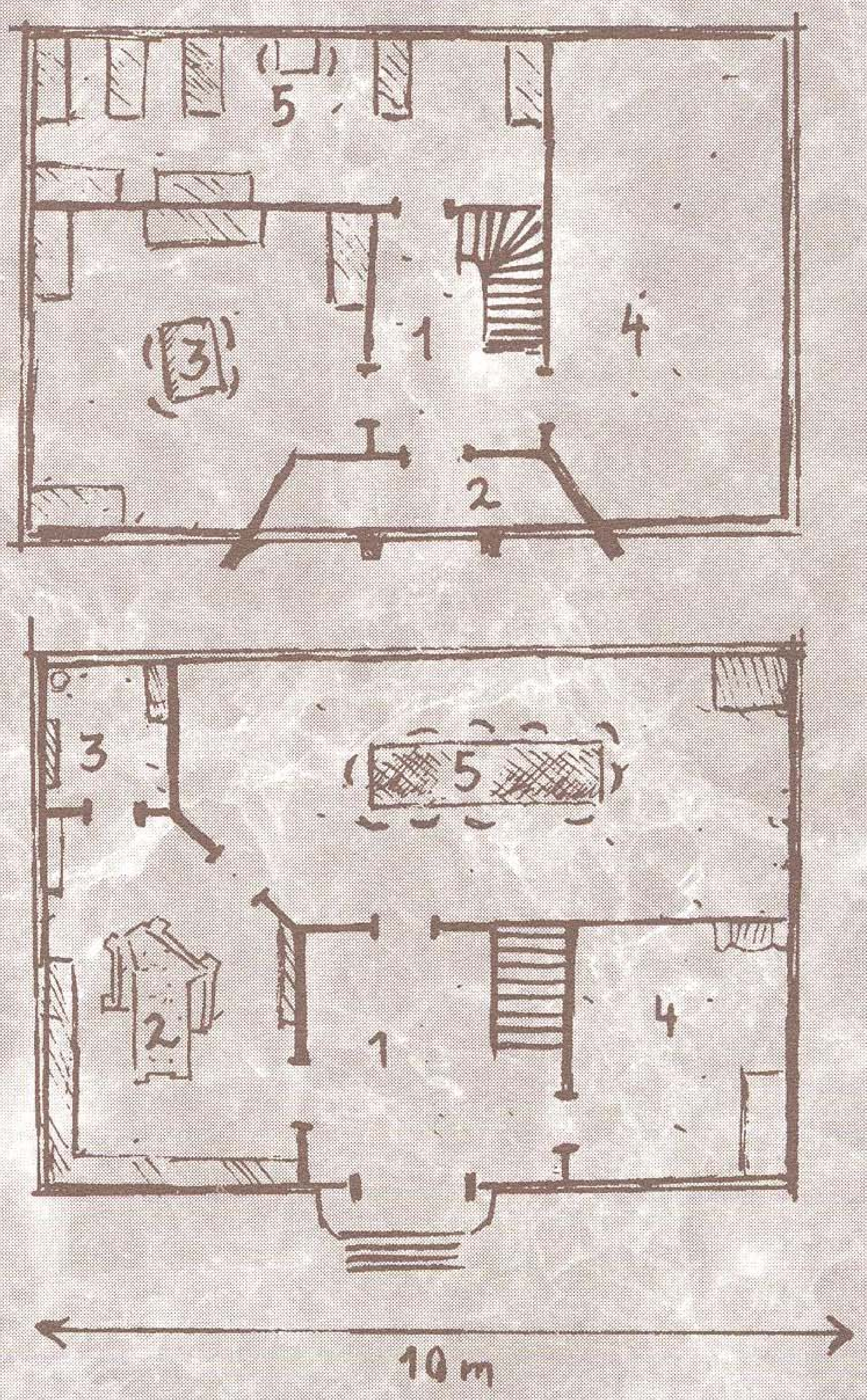
Blå Cirkelns högkvarter är beläget i ett fallfärdigt tvåvåningshus som ligger under Krono-akvedukten nära de Tusen Fröjdernas gata. Huset lutar mot ett av akveduktens jättelika pelare (nästan 100 meter hög), och pelaren fortsätter upp i ett minst lika högt torn. Tittar man upp mot tornet ser man hur ett luftskepp just har landat och håller på att göras fast av vana händer.

Bottenvåningen

1. Hall

En trappa leder upp en halvvåning till den port som leder in i denna dunkla hall, svagt upplyst endast av en oljelykta som hänger på väggen. En trappa leder upp





mot övervåningen och rakt fram öppnar sig ett litet valv som leder in i ett betydligt större rum. Dörrar finns på både höger och vänster hand.

SL: Under trappan leder en trappa ned till källaren

2. Kök

Ett stort kök som till största delen tas upp av en stor bänk med tillhörande spis som är placerad mitt i rummet. Väggarna täcks av skåp med hängande dörrar och kryddhyllor som gapar tomma. Fönstret är trasig och numera ordentligt igenspikat.

SL: Här lagar man all den "goda" mat som serveras. Dörrar leder till rum 1, 3 och 5.

3. Förråd

Ett ganska litet rum fyllt med säckar och burkar av olika slag.

SL: Mat och linneförråd. I många av säckarna finns trasiga lakan och filtar som kan användas när det bli kallt.

4. Frithjors sovrum

Ett hyggligt inrett rum, om man jämför med övriga rum på bottenvåningen. En stor säng och ett ganska skamfilat klädskåp utgör större delen av möblemanget. Bredvid sängen står ett lågt bord. Fönstret är igenspikat från både insidan och utsidan.

SL: Här bor, hur otroligt det än må låta, Blå Cirkelns ledare Frithjor. Under sängen står en kista med hans personliga tillhörigheter, 15 gulddubloner, 34 silvermynt och 156 kopparstycken, några slitna ringar och en bok, "Degol Sjöfararen i fjärran länder". I skåpet förvarar han sina kläder, vapen och rustning när han inte använder dem.

5. Matrum

Ett stort rum som domineras av ett långbord med tillhörande stolar. På bordet står fyra kandelabrar i gjutjärn med till hälften nedbrunna vaxljus. I bortre högra hörnet står ett stort skåp.

SL: Här äter man tillsammans. Skåpet innehåller tallrikar, skålar och bestick, allt i trä eller tenn. Det mesta är stöldgods.

Övervåningen

1. Hall

Trappan kommer upp i ett tomt rum med ett par flagnande målningar hängande på väggarna. Dörrar finns på alla väggar.

SL: Tavlorna föreställer ett skepp i storm och en duell i ett kulligt sommarlandskap.

2. Balkong

En balkong som uppenbarligen är belägen precis ovanför ingången.

SL: Här befinner sig alltid en vakt.

3. Sovsal

Ett medelstort rum innehållande fyra våningssängar. I rummets mitt står ett bord med fyra stolar. På bordet står ett par muggar, en kanna avslaget öl och där

ligger också en välnött kortlek och två bentärningar.

SL: Av de som brukade sova här återstår nu endast tre, varav Dirk är en. Under sängarna står vars och ens personliga, kista innehållande ytterst lite av värde. Tillsammans innehåller de dock tillräckligt med kläder för att RPna inte skall behöva gå nakna medan de tvättar sina egna.

4. Träningslokal

Rummet är belamrat med diverse bråte och på väggarna hänger tjocka rustningar som ser ut att vara gjorda av ett vassliknande material. I bortre änden hänger två måltavlor och bredvid dem hänger träningsvapen i trä.

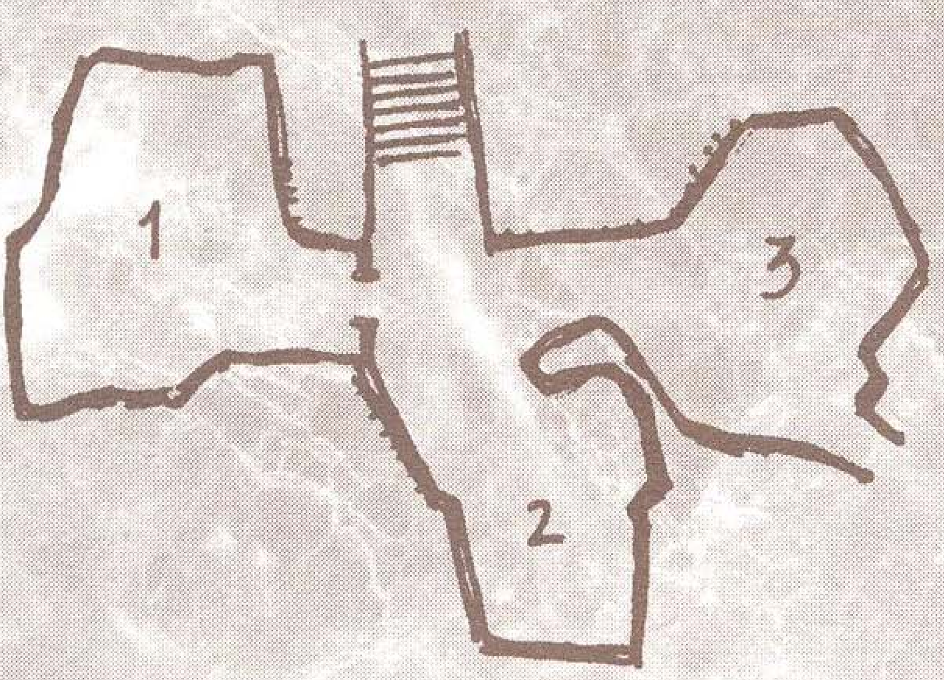
SL: Här brukar man spendera sin tid med att träna olika kampformer, mestadels knivslagsmål och knivkastning.

5. Sovsal

Som 3, med undantaget att här är sängarna 7 och utrymmet mindre för bord och liknande.

SL: Tja, vad säger man? Två av de som tidigare sovit här är fortfarande med i leken. Det är här rollpersonerna får sova.

Källaren



1. Skattkammare

Tre säckar och en kista står i ett fuktigt källarrum.

SL: Kistan och säckarna innehåller Blå Cirkelns samlade förmögenhet bestående av 112 gulddubloner, 305 silvermynt och 993 kopparstycken, osorterade bestick, några faktiskt både i silver och guld, smycken (4 guldringar à 100 gd, 2 silverhalsband à 30 gd och ett diadem värt 600 gd), mer eller mindre trasiga (sönderhuggna och blodiga) kläder av varierande snitt. Dörren in hit är låst och kan upptäckas med ett lyckat slag för Finna Dolda Ting.

Kistan har ett lås med SG 8, men låset har ingen fälla. Nyckeln har Frithjor i skon, mellan foten och sulan.

2. Potatiskällare

Potatis i säckar i ett litet källarrum.

SL: Här finns det potatis. Visserligen inte alltid fräsch, men ätbar om man inte har något bättre.

3. Dryckeskällare

Här, i det kalla, fuktiga rummet, står två tunnor och ett antal flaskor ligger staplade i ena hörnet. En liten gång leder ut från rummet. Det finns även ett stort tvättkar på golvet, och från taket hänger en slang med en kran i änden.

SL: Här finns öl av vin av medelmåttig kvalitet för att försörja Blå Cirkeln. Gången, vilken är tänkt att användas i nödsituationer slutar i en gränd bakom huset. Den är väl igenbommad från insidan och i princip omöjlig (–15 på CL) att upptäcka utifrån om man inte vet exakt var man skall leta.

Slangen är "tjuvkopplad" till akvedukten, så här finns obegränsade mängder färsvatten. Tyvärr finns det inget avlopp, så det blir ganska geggigt på det stampade jorgolvet om man plaskar för mycket (Dirk nämner det om RPna tänker ta sig ett bad). Det finns dessutom borstar, tvål och övrigt man kan önska efter ett ofrivilligt bad i en avskrädestunna och tre timmar i kloakerna.

ETT FÖRSLAG

Hur det än går ses inte Dirk och RPna förrän vid tretiden nästa dag. RPna bör ägna hela denna tid åt att fräscha upp sig och sova; hittar de på annat får SL improvisera.

När RPna kommer till högkvarteret blir de insläppta av Dirk, som ber dem vänta i hallen medan han pratar med sin ledare. Efter fem minuters väntan i dunklet i hallen får stiga in i Frithjor Armbrytes rum.

Dirk visar in er i ett inte ganska spartanskt möblerat rum, inte riktigt vad man förväntar sig att en gängledare skall husera i, men mat och husrum verkar ju svårt att hitta, så varför inte se vad som väntas. När ni stiger in möter era blickar en kraftigt byggd man i trettioårsåldern. Hans ansikte är ärrat och det långa, stripiga håret hänger i testar. Han ler mot er och ni kan inte räkna till mer än tre tänder i överkäken.

"Välkomna! Mitt namn är Frithjor Armbryte, ledare för Blå Cirkeln och jag hade inte tänkt att bli långrandig. Jag hade tänkt ge er ett förslag. Det förhåller sig så att för en knapp vecka sedan stötte vi ihop med ett annat gäng, Gamarna, de luspudlarna som jagade ner er i kloakerna i går kväll. De överraskade oss totalt och när striden var över var vi bara sex som inte hade dödats eller tillfångatagits av antingen Gamarna eller gladiatorjägarna. Nu är det så att vi vill slå tillbaka och vi tror att ni kan hjälpa oss. Vad säger ni? (Spelarna får en chans att svara. Avböjer de blir de vänligt men bestämt utslängda utan ett ord, men rimligtvis borde de tacka ja. De vill ju också slå tillbaka mot Gamarna.) Bra! I natt slår vi till mot deras tillhåll, snabbt och skoningslöst. Min avsikt är att vi skall kunna befria våra vänner och samtidigt tillfångataga deras ledare Odfrim Skalle, en synnerligen osympatisk typ."

UPPBROTT

Dagen förflyter enligt spelarnas önkemål. De kan träna tillsammans med gängmedlemmarna eller bara vila ut. Middag serveras vid sjutiden, innan det är dags att börja förbereda anfallet. Alla samlas i matsalen strax efter mörkrets inbrott (klockan tio) och Frithjor presenterar anfallsplanen. Idén är att man skall slå till snabbt mot deras sovsalar så att de inte hinner göra sig beredda för strid innan de antingen är döda eller svårt skadade. Dessutom måste man ta deras ledare, helst levande.

Det är upp till dig som SL att avgöra exakt hur RPna skall medverka vid attacken. Det beror ju till stor del vilka speciella kvaliteter de olika RPna har. En RP med båge kan exempelvis göra mycket nytta från ett angränsande tak, medan en smidig tjuv kan användas för att öppna fönster ljudlöst, osv. Här får du som sagt vara beredd att improvisera efter eget huvud. Men det kommer inte riktigt än.

Mot Gamarna

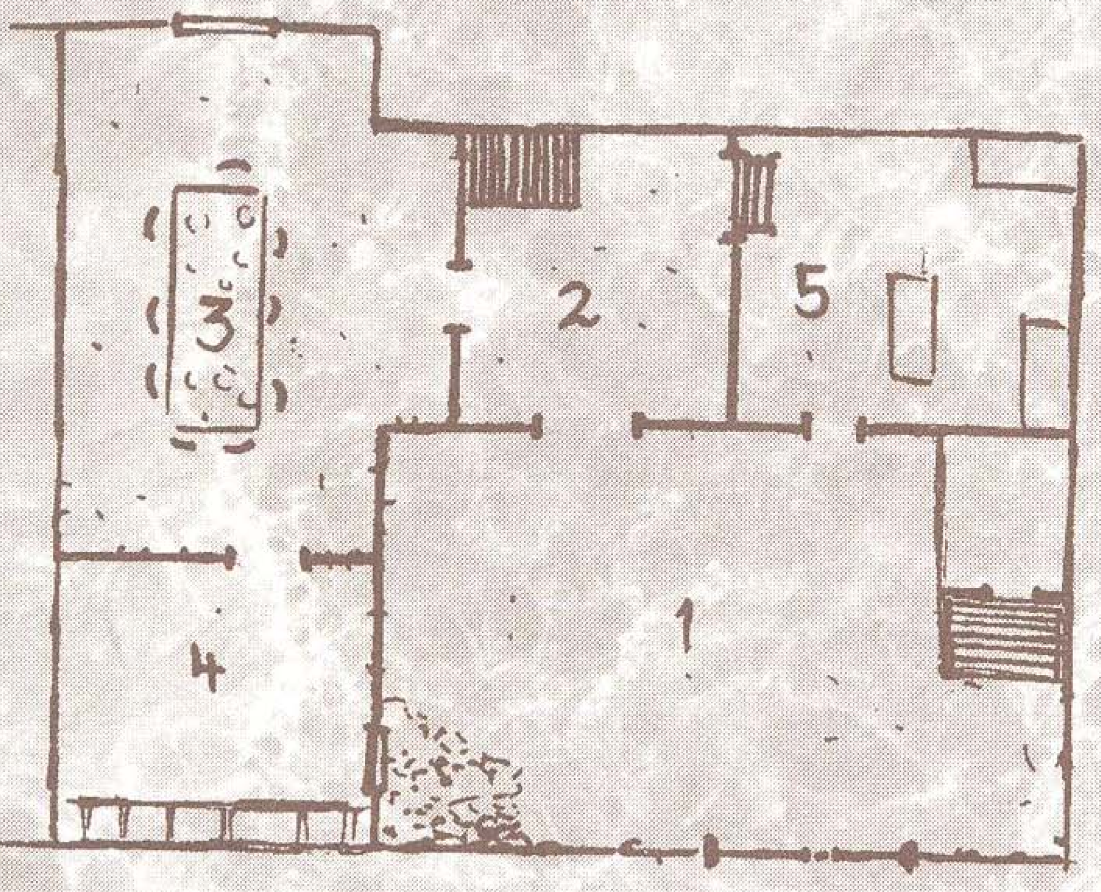


NÅGON GÅNG EFTER midnatt ger sig RPna tillsammans med de kvarvarande medlemmarna i Blå Cirkeln av mot Gamarnas tillhåll. Genom natten stryker de fram på staden Chronopias gator och gör sitt bästa för att förbli obemärkta. Om du vill höja spänningen kan du låta dem bli upptäckta av patruller ur exempelvis Svarta Gardet som de blir tvungna att fly från, men det är absolut inte något som är nödvändigt.

GAMARNAS TILLHÅLL

Gamarnas tillhåll är beläget ungefär trehundra meter från den Druckne Dvärgen så det är troligt att RPna känner igen sig även om de inte varit i staden Chronopia någon längre tid. Tillhållet är ett ganska litet tvåvåningshus med ingång från en bakgård (synnerligen lämpligt ställe för strid). Under huset ligger en källare som tjänar som träningslokal och flyktväg.

Bottenvåningen



1. Gård

En stor innergård omgärdad av ett drygt två meter högt plank. I vänstra hörnet finns en trappa som leder upp till en dörr som leder in till boningshuset. Bredvid trappan finns två luckor vilka troligtvis leder ned mot en källare. I bortre högra hörnet finns ett avträde och direkt till vänster en stinkande avskrädeshög direkt under ett fönster.

SL: Mycket riktigt leder luckorna ned till källaren. De är alltid låsta om inte någon befinner sig i källaren. Dörren till boningshuset är låst om inte någon befinner sig på avträdet.

2. Hall

Hallen är inte särskilt väl upplyst. Den enda ljuskällan är ett nästan utbrunnet vaxljus som står på en byrå till höger om ingången. En Trappa leder upp mot övervåningen och en en halvvåning ned på höger hand. En dörröppning vätter åt vänster.

SL: I byråns överst låda ligger nyckeln till ytterdörren så att man kan låsa upp om man behöver besöka avträdet.

3. Matrum

Det glöder svagt i den öppna spisen i rummets bortre högra hörn. Ett långbord står i rummets mitt dukat med smutsiga tallrikar, bestick och dryckesbägare. På golvet ligger en stor trasmatta och på väggarna hänger några rostiga svärd, yxor och sköldar.

SL: Här träffas man morgon, middag och kväll för att äta tillsammans.

4. Kök

Ett inte alltför rymligt kök. Rummets bortre vägg täcks från golv till tak av skåp och vid den högra står en lång arbetsbänk. En öppen spis med galler och spett finns precis innanför dörren.

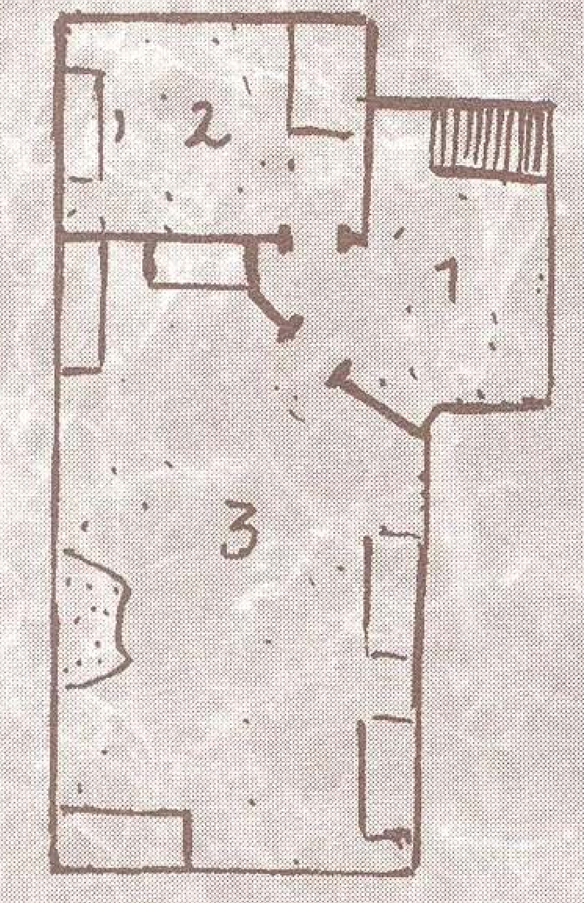
SL: I skåpen finns spannmål och husgeråd. Den öppna spisen används i stor utsträckning för matlagning.

5. Sovrum

En trappa leder en halvvåning ner till det här rummet. Längs väggarna två våningssängar och i rummets mitt står ytterligare en.

SL: Under sängarna eller under madrasserna förvara var och en av de sex Gamar som bor här sina personliga ägodelar. Det är inte mycket att hurra för.

Övervåningen



1. Hall

En trappa leder upp hit från undervåningen. Det finns två dörrar att välja på.

SL: Ingenting särskilt.

2. Odfrims sovrum

Ett ovanligt luxuöst inrett rum med tjocka mattor på stengolvet, gobelänger på väggarna och en bred säng. Mot den bortre väggen står ett skrivbord med en stol och på bordet ligger några papper.

SL: Detta är Odfrims rum. Papprena är anteckningar om inkomster från beskyddarverksamheten och kan kanske vara till användning för Blå Cirkeln. I ena väggen finns en dold gång som leder ned till rum 3 i källaren.

Lyfter man på mattan kan man med hjälp av ett lyckat slag i Finna Dolda Ting hitta en lös golvplatta, 45 x 45 cm stor och 25 kg tung. Lyfter man på denna finns där under ett 30 cm djupt hålrum, innehållande Odfrims skatter. Totalt är det 74 gd, 60 sm, 61 ks, samt 2 röda halvädelstenar vardera värda 150 sm.

3. Sovrum

Fem stycken tredubbla våningssängar står utplacerade längs rummets väggar. Det glöder i den öppna spisen och framför den står ett litet bord med tre pallar.

SL: Här finns en hel del saker gömda, framförallt i madrasser och kuddar. Sammanlagt 25 gulddubloner, 47 silvermynt och 245 kopparstycken.

Källaren

1. Rum

Diverse bråte staplat i ett källarrum från vilket en gång leder ut till vänster och en dörr leder rakt fram.

SL: Trasiga stolar, hela stolar, gamla madrasser och annan ointressant bråte lagras här. I den högra väggen finns en dold dörr (–2 på Finna Dolda Ting) som leder in till rum 3.

2. Matkällare

Säckar, lårar, tunnor och flaskor står staplade på golvet och i ett par hyllor.

SL: Mat- och dryckesförråd för Gamarna.

3. Träningsrum

Ett kalt rum med fackelhållare på väggarna. På varje fackelhållare hänger ett träningssvärd i trä. I övrigt är rummet helt tomt.

SL: Här tränar Gamarna när de inte vill störa grannarna. I rummets bortre ände finns en dörr som leder in till en hemlig gång ned i kloakerna. Dörren är mycket svår (-3 i Finna Dolda Ting) att upptäcka. Samma sak gäller den dolda dörr som leder till Odfrims rum.

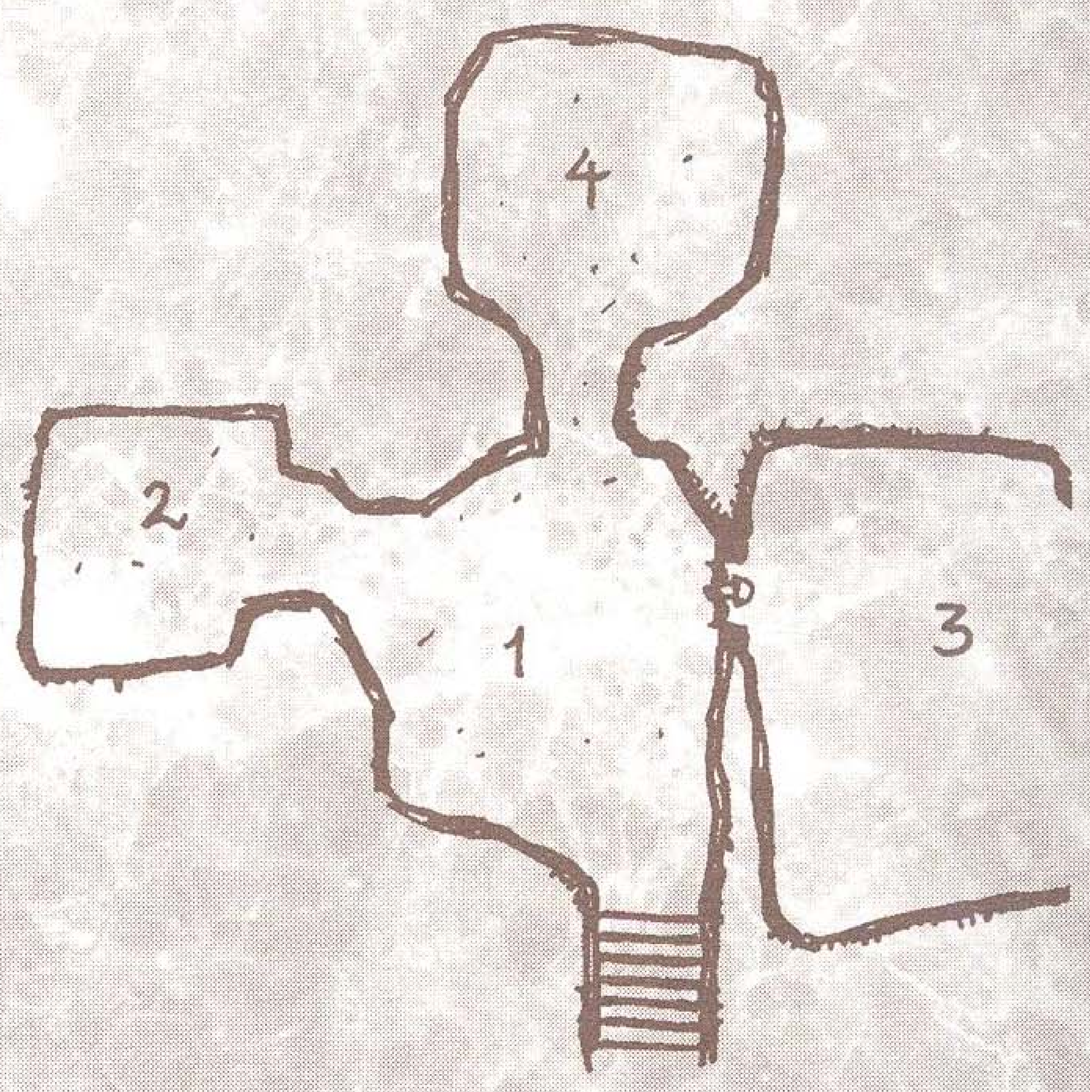
4. Fängelsehåla

Ett kallt och fuktigt rum med järnringar fästa i väggarna i huvudhöjd.

SL: Om inget oförutsett inträffar finns här fem av Blå Cirkelns medlemmar fastbundna i järnringarna, härjade, men vid liv.

ATTACK!

När RPna attackerar ligger de flesta av Gamarna och sover. Odfrim befinner sig i sitt rum, sex Gamar befinner sig i rum 5 på bottenvåningen, två befinner sig i rum 3 i källaren och tränar, en befinner sig på avträdet på bakgården, två ligger berusade och sover i matrummet på bottenvåningen (de har –4 på alla CL på grund av berusningen), resterande åtta sover i rum 3 på övervåningen.



Som SL är det viktigt att du noggrant håller reda på vad som händer och vad de olika aktörerna tar för sig SR för SR. Från det att Gamarna inser vad som är i görningen tar det 3 SR innan de är stridsberedda (undantaget de två i källaren). Med stridsberedda innebär att de vaknat, kommit på fötter och har ett vapen i handen. Någon har kanske tillräcklig sinnesnärvaro att sätta en hjälm på skallen, men det är allt.

Samtliga Gamar kommer att slåss för sina liv och endast ge upp om de inser att det är deras enda möjlighet till räddning. Odfrim kommer att slåss till han inser att loppet är kört och då kommer han att försöka fly via den hemliga gången ut i kloakerna. Kommer han så långt har inte RPna en chans att få tag i honom. Medlemmarna i Blå Cirkeln kommer att anfalla för att döda och ger ingen pardon till någon.

En Gam som tvingas ge upp (anitingen om han förlorar sitt vapen, blir rejält inträngd i ett hörn, eller blir ensam kvar mot en övermäktig fiende), kommer att släppa vapnet, sträcka armarna i luften och be om nåd. Han försäkrar att han blivit tvingad in i Gamarna eftersom han var skyldig den slemme Odfrim en massa pengar, och att han egentligen är världens snällaste, har fru och femton barn att försörja och att han måste få gå. Det är upp till RPna vad de gör med den ynklige stackaren, men han kommer inte ställa till mer problem i alla fall. Han försöker fly endast om RPna vill överlämna honom till en gladiatorskola eller Svarta Gardet.

Upplösning

Vad som händer sedan är helt upp till dig och spelarna. Lyckas attacken får rollpersonerna Blå Cirkelns eviga vänskap och ett hus att bo i (förutsatt att liken forslas bort på ett någorlunda snyggt sätt). Misslyckas den är det inte säkert att de överlever. Flyr Odfrim har de skaffat sig en fiende för livet som mycket väl kan komma att dyka upp när de minst anar det. Som du ser kan det här äventyret öppna otroliga möjligheter. Kanske RPna börjar samarbeta med Blå Cirkeln och tar över Gamarnas beskyddarverksamhet? Eller så kanske de försöker gottgöra krögarna och affärsidkarna i området, om de är idealister.

SLP

GAMARNA

De två Gamarna som börjar bråka inne på "Den Druckne Dvärgen" är två pojkspolingar i tjugo-årsåldern. De är klädda i vita, vida kråsskjortor, mockavästar, tajta skinnbyxor och höga kragstövlar. Runt över- och underarmar har de läderskydd. Bägge har dolk och kortsvärd i bältet. Bägge känner sig rätt tuffa eftersom de just blivit medlemmar i Gamarna, och det här är deras första "uppdrag".

Den längre av dem, Bill, har mörkt halvlångt hår med rak lugg och har en tatuering bakom ena örat, föreställande en stjärna. Den betyder inget speciellt. Bill är när RPna träffar honom rätt berusad och sluddrar en smula, men kan åtminstone gå rakt utan problem. Han har därför –4 på alla CL. Han tror att det gör honom mer respektingivande att han "känner en kille i Hökarna...".

Den kortare av de bägge är Bills yngre bror Boll. Han har långt, ljust hår uppsatt i en hästsvans i nacken. I bältet hänger förutom vapnen en börs och en flöjt. Utmärkande är att han har ganska stor och platt näsa, och om någon kommenterar det kommer kniven fram direkt.

Grundegenskaper: Se kapitlet "Varelser" under beskrivningen av "Hök"; de kan bägge räknas som "duvungar".

Rustning: Mjukt läder (abs 2) på armar, bröstkorg och mage.

Övriga Gamar

Alla övriga Gamar som förekommer i äventyret är männsikor och klädda i liknande kläder som Bill och Boll. Du kan använda de värden som ges vid beskrivningen av "Hök" i kapitlet "Varelser". Hälften är "duvungar", hälften "unghökar". Alla som nått statusen unghökar bär banderas (typ snusnäsdukar knutna runt huvudet) och de flesta av dem har slokmustascher.

DIRK

Dirk är strax över tjugo år, men har trots sin ålder bott på gatan och varit gängmedlem i drygt tio år. Han ser snäll ut med sina stora bruna ögon och mörka halvlånga hår, men skenet bedrar, ingen handling är utan baktanke.

GOBLINERNA

Goblingänget består av sex stycken "gatungar", sju "tjuvar" (se kapitlet "Varelser"; Tjuvaktig goblin) och deras ledare Fritz. Just detta gång går alla klädda i nattskjortor av olika storlek; några i dvärgastorlek (passar ganska bra), andra i högländarstorlek (går ned till vristerna). Ju större, desto mer status. De flesta var en gång i tiden vita. Listigt nog har de själva dessutom sytt fast en massa fickor i en mängd olika färger på skjortbrösten, tyvärr sitter några fickor upp och ned.

Goblinledaren Fritz

Fritz är en kort, mesig goblin med lång, krokig näsa, stora buskiga ögonbryn, bred mun med bara ett fåtal små vassa

DIRK

Grundeg	Typvärde
STY	12
STO	14
FYS	13
SMI	15
INT	11
PSY	13
KAR	14
KP	14
SB	+1

Färdighet	FV
BLUFFA	13
BREDSVÄRD	13
DOLK	14
HOPPA	15
KLÄTTRA	12
LÅSDYRKNING	12
SLAGSMÅL	12
SMYGA	13
UNDRE VÄRLDEN	12
UPPTÄCKA FARA	11
ÖVERTALA	11
FÖRFLYTTNING: L11	

Utrustning: Bredsvärd, slitna, men hela kläder i mjuka färger, läderharnesk, arm- och benskenor i nitläder, oljelykta.

tänder, och nästan helt gula "ögonvitor". För att göra sig extra skräckingjagande har han kört nålar genom kinderna, näsan och öronen, och målat nästippen röd. Lösskägget har han normalt inte på sig nere i kloakerna, men om han skulle börja tala med RPna tar han fram det ur en ficka på magen av den numera gulbruna nattsärk han är klädd i (och ständigt snubblar på).

Fritz tar sin roll som klanledare på stort allvar, och anfaller inte RPna om han inte är säker på att hans lilla anhang har en god chans att vinna. Om någon av goblinerna blir allvarligt skadad kommer han omedelbart att tjutande och snyftande skrika om nåd *("Sneela goosiga inte eelaka liila mänissorna, inte slå goblinerna någe meera nuu, sneela va...? Goosiga goblinerna e ju sååå sneela nu, va?")*.

Fritz kan "visa RPna upp ur kloakerna"; han har en "karta" men går vilse hela tiden. Hittar de en uppgång är det av en ren slump, fast Fritz naturligtvis hävdar att han visste precis var han var hela tiden. Han vill dessutom ha ett tusen guldddubloner för besväret (han kan tänka sig att pruta ned summan till tio kopparstycken, eller ingenting, om han blir det minsta hotad).

GRUNDEGENSKAPER: Fritz har samma färdigheter, förmågor och grundegenskaper som en mästertjuv (se "Tjuvaktig Goblin" i kapitlet "Varelser").



GRUNDEG	TYPVÄRDE
STY	16
STO	17
FYS	15
SMI	12
INT	12
PSY	10
KAR	13
KP	16
SB	+1T4

FÄRDIGHET	FV
DRA VAPEN	15
AVVÄPNIN	14
KROKSABEL	16
LITEN SKÖLD	14
DOLK	14
SLAGSMÅL	16
HOPPA	15
KLÄTTRA	12
SMYGA	13
ÖVERTALA	13
UNDRE VÄRLDEN	15
HANTERA FÄLLOR	12
FINNA DOLDA TING	12
UPPTÄCKA FARA	13
FÖRFLYTTNING: L11	

UTRUSTNING: KROKSABEL, LITEN SKÖLD, METALLSKENA (HÖGER ARM), ÖVRIGA RUSTNINGSDELAR I NITLÄDER.

FRITHJOR ARMBRYTE

Frithjor gör verkligen skäl för sitt tillnamn, Armbryte. Många är de armar som han obarmhärtigt har knäckt, antingen för nöjes skull eller för att ingjuta respekt. Hans humör är kort om man provocerar honom medvetet, men han förstår när någon inte menar illa. Han har varit ledare för Blå Cirkeln i ett par års tid nu.



Grundeg	Typvärde
STY	13
STO	15
FYS	12
SMI	14
INT	12
PSY	13
KAR	12
KP	14
SB	+1

Färdighet	FV
KORTYXA	15
KASTKNIV	14
DOLK	14
SLAGSMÅL	13
RÄKNING	12
ADMINISTRATION	6
HOPPA	12
KLÄTTRA	14
SMYGA	13
UNDRE VÄRLDEN	16
KÖPSLÅ	12
LÅSDYRKNING	15
UPPTÄCKA FARA	12
FÖRFLYTTNING: L11	

ODFRIM SKALLE

Odfrim är ledare för Gamarna. Han saknar helt hårväxt och hans ögon ligger djupt i sina hålor. Samtliga drag är kraftigt markerade och han ser svag, nästan utmärglad ut. Han är dock en duglig ledare och en mycket god krigare. Ingen skulle ens överväga tanken att ifrågasätta hans beslut.

UTRUSTNING: KORTYXA, DOLK, KNOGJÄRN, RUSTNING AV NITLÄDER UNDANTAGET EN ÖPPEN HJÄLM, LYCKOAMULETT I FORM AV ETT LITET FÅGELKRANIUM.

VÄLKOMMEN TILL CHRONOPIA!™



I denna femte förbättrade upplaga av Sveriges populäraste rollspel finner du kompletta regler som täcker allt från hur du skapar en rollperson till hur du gör egna äventyr och kampanjer. Dessutom bjuds du på ett spännande introduktionsäventyr samt en guidad tur genom den nya kampanjvärlden Chronopia. Äventyret kan börja!

Äventyrsspel

ISBN 91-7898-288-X